
ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Nr. 7 Juli 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
DUNE
Spiel des Monats
SUMMER-HIGHLIGHTS
DER PATRIZIER
Strategie und mehr...
LEGEND
HEROES OF THE 357th
RAMPART
BARGON ATTACK
PARASOL STARS
STONE AGE
HUMANS
In dieser Ausgabe:
ÜBER 70 SPIELE
JETZT OFFIZIELL!
NEO GEO
DIE NOBEL-KONSOLE
POSTER: DER PATRIZIER
BRANDHEISS
CALL OF CTHULHU



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Titel ASM 6/92 © Tonic-Verlag

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Myth © System 3, USA

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Sim Ant © Maxis, USA

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Darkseed © Mirage/Cyberdreams



heiße tage stehen euch bevor! reisefieber? dann macht euren koffer nochmal auf – für **asm**, die vergessene badehose und ... ach, ihr wolltet uns gerade einstecken! o.k. trotz aller hektik solltet ihr euch **zwei** zahlen vor 'äugen' halten: die satten ***70 games***, um die es in dieser **asm** geht und – jaah, den lichtschutzfaktor eurer bräunungspaste natürlich! ihr dürft ja gern mit uns schwitzen, aber ...

abgesehen von uv-freuden zeigt sich der sommer diesmal von seiner brisantesten seite (was letztendlich dazu führt, daß wir in dieser nummer ***keinen*** 'flop des monats' haben ...). das ***adventure***, einst killer langatmiger wintertimes, boomt gewaltig. klasse-games wie ***'call of cthulhu'***, ***'legend'***, ***'bargon attack'***, ***'quest for glory 3'***, ***'space quest 5'*** oder ***'king's quest 6'*** machen von sich reden, wie übrigens auch ***guido henkel*** & friends: was sich die macher ***'des schwarzen auges'*** unter der 'heißen zeit' vorstellen, erfahrt ihr ab seite 52.

in letzter sekunde erreichte uns nichts geringeres als ***'heroes of the 357th'*** und – pünktlich zum redaktionsschluß – die ***pc-version*** von ***'epic'***. der konvertierungsbericht folgt in ***asm 8/92;*** was wir euch jetzt schon verraten können: zwischen amiga- und pc-version liegen welten ...

auch am konsolenhimmel: heiße news. ***'neo geo'*** jetzt offiziell. einen ausführlichen test zu dieser maschine findet ihr ab seite 132. und noch ein highlight: 'super', wem super gebührt: ***'super aleste'*** is' raus, für ***'super nes'***.

ach ja! ihr habt noch platz im koffer? ein stift tut not, für eure **umfragebögen** (seite 155!). noch mehr? is' doch super! seit wenigen tagen liegt die neue ***asm-special*** an eurem kiosk. ***startrek***, ***buck rogers 2***, ***amberstar***, ***tips & lösungen*** plus 'nen dicken sonderteil. wir fragen: ***'wie gut ist euer stick?'*** schnappt sie euch, auf schöne ferien ...

yours mats

Impressum

Herausgeber
Helmuth Schmitz
Verlagsleiter
Stefan Ritter
Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)
Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)
Redaktion
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)
Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu)
Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun
Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann
Titel
Thomas Thiel
Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)
Anzeigenleitung
Britta Fiebig
Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992
Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996
Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 16, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44
Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn, Sonja Brill
Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel
Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen
Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel
Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz
Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben), Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.
Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 9 29 - 9 04
Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.
Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 - 9 29 oder: *ASM #
ASM Hotline (nur Mi. 16.30 h-19 h!!): 0 56 51 / 9 29 - 7 60 oder 0 56 51 / 9 29 - 7 61



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



CALL...





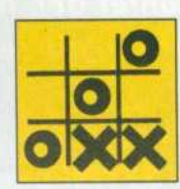
ACTION



Spiel des Monats:

Wenn Muad'dib auf Arrakis alle Sandwürmer reitet, bleibt kein Harkonen friedlich – und was dann passieren kann, erlebt man in Dune!

Previews



STRATEGIE

UMFRAGE '92

Konvertierungen



SPORT

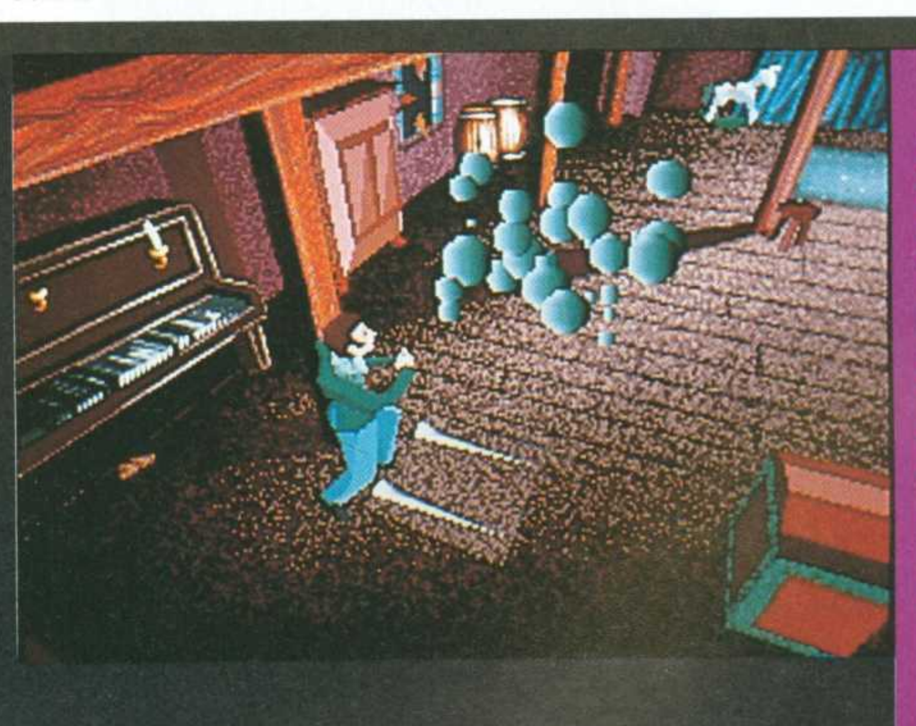
Previews

COMPETITIONS



INHALT 4

asm 7/92



INHALT



asm 7/92



ADVENTURE



Previews

Konvertierungen



SIMULATION

Previews

Konvertierungen

COMPILATIONS



Space Quest 5 · 60 ·

REPORTAGEN

KONSOLEN

Konvertierungen

GAME-BOY-CORNER

RUBRIKEN

READY STEADY GO





...OF ASM

Super Aleste · 124 ·



Die Wüste ruft

SPIEL DES MONATS

Zeit: Zukunft, 11. Jahrtausend. Ort: Dune, öder Wüstenplanet. Held: Paul Atreides, Sproß eines alten Adelsgeschlechts. Feind: Vladimir Harkonnen, grausamer Baron. Stichwort: Spice, eine bewußtseinserweiternde Droge.

DUNE

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Virgin, England, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Hersteller.

Kommt Euch bekannt vor? Kein Wunder – Frank Herberts Epos DUNE (Der Wüstenplanet) dient diesem Spiel als Vorlage. Das Kultbuch, das zum besten Roman seines Genres gekürt und mit einem HUGO ausgezeichnet wurde, bildet zusammen mit seinen Folgebänden einen ganzen Kosmos. Die Hauptfiguren daraus, wie auch die Grundszenarien und die philosophischen Aspekte hat das Spiel übernommen, während sich die grafische Gestaltung an den gleichnamigen Film anlehnt, den Star-Regisseur David Lynch mit ungeheurem Aufwand produziert hat.

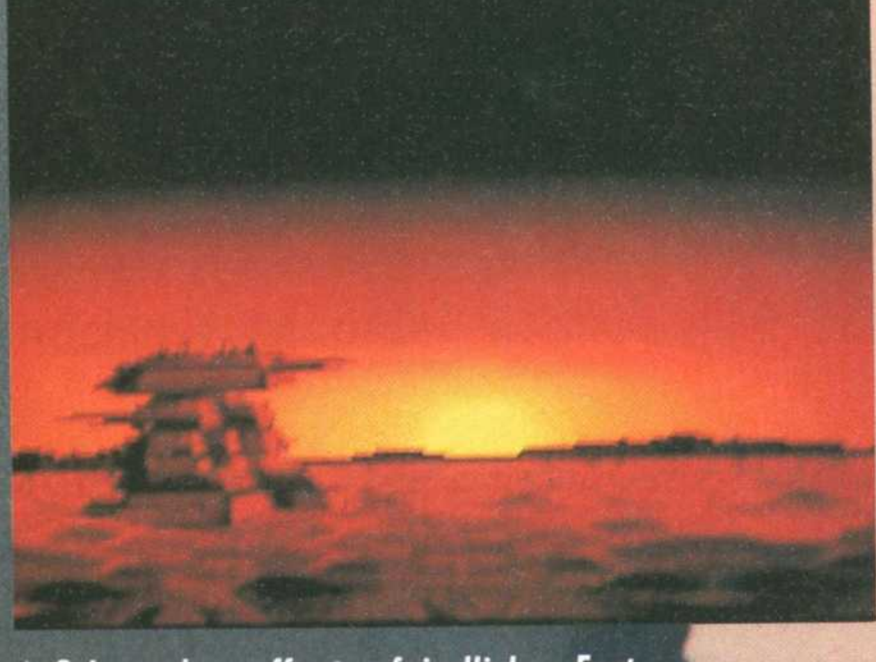
Konflikte

Was das französche Programmier-Team CRYO beim vorliegenden Computerspiel geleistet hat, kann sich sehen lassen. Die komplizierte Hintergrundgeschichte wurde gekonnt auf das wesentliche reduziert. Die Story verlegt sich ganz auf den Konflikt zwischen den beiden alten Adelsfamilien der Harkonnen und der Atreiden. Beide haben vom Imperator des Universums die Erlaubnis erhalten, nach der wichtigsten Substanz des Kosmos zu schürfen, ohne die keine Raumfahrt möglich wäre: Spice. Die Droge verändert das Bewußtsein der Navigatoren so, daß sie den Raum nach ihren Wünschen verbiegen können – im Dune-Kosmos die einzige Möglichkeit, interstellare Raumfahrt zu betreiben. Spice hat jedoch auch noch andere, weit unbekanntere Wirkungen, die nur wenigen Eingeweihten zugänglich sind. Somit stellen der Besitz und die Herstellung der Droge einen gewaltigen Machtfaktor dar.

Erschwerend kommt hinzu, daß



▲ Die Geheimwaffen: Wasser + Pflanzen



▲ Schwer bewaffnetes feindliches Fort

Foto: Edgar Sommer

Spice eine natürliche Substanz ist, die nur auf einem einzigen Planeten vorkommt: auf Dune. Dementsprechend hart ist der Konkurrenzkampf, als die Atreides-Familie als zweite Macht auf dem Wüstenplaneten eintrifft und versuchen muß, den Vorsprung wieder einzuholen, den sich der Harkonnen-Clan in der Spice-Produktion bereits verschafft hat.

Die Methoden, mit denen der feindlich gesinnte Clan vorgeht, sind nicht gerade zimperlich. Von psychologischer und biologischer Kriegsführung über Kidnapping und Sabotage bis Mord ist alles dabei, was Paul Atreides, und damit dem Spieler, das Leben schwermachen kann.

Eine tolle Mischung

Dune ist ein eigentümliches Spiel, es läßt sich in keine Schublade packen. Natürlich ist es, vom Kern der Sache her, eine Wirtschafts-Simulation. Um den Imperator des Dune-Kosmos zufriedenzustellen und eine immer tödlich endende Strafexpedition zu vermeiden, müssen seine ständig steigenden Forderungen nach Spice möglichst umgehend erfüllt werden. Das ist nicht immmer einfach, denn zu Beginn weiß Paul nur, daß sich draußen, in der Nähe der Festung drei Siedlungen befinden, in denen er möglicherweise Arbeitskräfte rekrutieren kann. Nicht alle der Ureinwohner von Dune, die sich Fremen nennen, sind gleich voller Enthusiasmus bei der Sache, manche müssen erst mit viel Geduld überzeugt werden. Die meisten jedoch sehen in Paul einen Retter, der sie von der Sklaverei der Harkonnen befreien kann und teilen ihm ihre Kenntnisse und Geheimnisse gerne mit. Durch diese Kontakte wird das Einflußgebiet immer weiter ausgedehnt.

Bevor jedoch der Abbau von Spice beginnen kann, müssen die jeweiligen Areale durch Prospektoren abgecheckt und beurteilt werden. Erst dann kann die Arbeit losgehen. Die Teams zu koordinieren, ist eine von Pauls Hauptaufgaben. Erntearbeiter, Soldaten, Prospektoren, Spione und „Gärtner" müssen mit sinnvoller Beschäftigung eingedeckt werden, wobei nie die Karte außer acht gelassen werden darf, die anzeigt, welches Gebiet sich zur Bearbeitung eignet und welches bereits leergefegt ist.

Zusätzlich müssen die Fremen-Stämme mit Arbeitsgerät versorgt werden, ohne das der Spice-Abbau einfach zu langsam vor sich ginge. Aber Achtung: Eine Erntemaschine erhöht zwar die Produktion, wird aber, wenn dem Stamm nicht auch ein Ornithopter (die Dune-Abart eines Hubschraubers) zur Verfügung gestellt wird, leicht Opfer der dortigen Fauna. Diese besteht aus riesigen, Hunderte von Metern langen Sandwürmern, die so ein Gerät ohne viel Federlesens mal eben zum Frühstück verspeisen. Beide Geräte finden sich entweder in der Nähe der Fremen-Siedlungen, sogenannter Sietches, können aber auch genau wie Waffen und anderes nützliches Gerät bei Schmugglern erstanden werden. Kräftig handeln heißt es in solch einem Falle, denn die Preise sind gesalzen, und immer muß mit Spice bezahlt werden.

Auf Eroberung

Hat Paul neue Sietches entdeckt, kann er deren (mögliche) Bewohner anheuern. Egal, welche Arbeit er ihnen zuweist: Training ist angesagt, bevor maximaler Einsatz möglich ist. Ihm zur Seite stehen dabei mehrere Berater, die der Spieler tunlichst immer wieder ansprechen sollte, um Fehler zu vermeiden und das Spiel voranzutreiben. Hier liegt auch einer der Pluspunkte des Programms: Man kann sich eigentlich nie in eine Ecke manövrieren, denn solange man mit den Charakteren kommuniziert, kommen immer wieder neue hilfreiche Aspekte ans Tageslicht.

Mit jedem neuen Sietch erweitert sich das Einflußgebiet der Atreiden. Kann man auf friedlichem Wege keine neuen Siedlungen finden, schickt man

„Ein Spiel, das rundherum gelungen ist"

Guido meint:

Selten hat im Sand spielen so viel Spaß gemacht wie mit Dune. Der Strategie-, Adventure- und Wirtschafts-Mix ist dermaßen gut gelungen, daß Frank Herbert und David Lynch gleichermaßen ihre helle Freude an dem Programm hätten. Stimmungsvolle Adaption der Filmcharaktere, sparsam aber gut eingesetzte Effekte und natürlich nicht zuletzt der geniale Sound fesseln stundenlang vor dem Bildschirm. Wären doch nur alle Film- bzw. Buchumsetzungen so gut wie Dune. Worauf wartet Ihr eigentlich noch, kauft es!

»GUT«



▲ Spice-Abbau: Wo lohnt es sich?



▲ Was ist los auf Dume?



▲ Eine Festung wird umgebaut

Dune, die Musik

Wem der Sound des Spiels gefallen hat, für den hält VIRGIN VENTURE ein besonderes Schmankerl bereit. Die für ihre elektronische Musik bekannte französische Gruppe EXXOS hat sich des Game-Soundtracks angenommen und ihn auf CD und MC gebannt. „DUNE" ist ab Mitte Mai erhältlich.







Spione aus, die auf die Suche nach Harkonnen-Forts gehen. Scheint das Kräfteverhältnis günstig, werden Truppen hingeschickt, die den Feind (hoffentlich) niedermachen und das Fort in einen Sietch umbauen. Befreite Sklaven schließen sich Paul mit Freuden an. Je näher man dabei an das feindliche Schloß herankommt, umso schwieriger wird das Unterfangen natürlich.

Neue Aspekte

Soweit die strategische Seite des Programms. Dune ist aber weit mehr als nur eine Wirtschaftssimulation. Wenn man den Hintergrund des Buches kennt, hätte man im ersten Augenblick vielleicht auch ohnehin eher auf ein Rollenspiel als ein Strategie-Epos getippt. Rollenspiel-Elemente sind zu einem geringen Anteil enthalten, der zweite Schwerpunkt liegt jedoch eindeutig auf der Adventure-Seite. Die Story des Spiels orientiert sich in groben Zügen an Frank Herberts Geschichte, mußte aber natürlich kräftig abgespeckt werden. Trotzdem ist sie spannend geblieben und zudem gut gemacht. Für den Adventure-Aspekt gilt das gleiche wie für den Strategie-Teil: Nimmt man sich die Hinweise der handelnden Charaktere zu Herzen, bleibt einem selber zwar immer noch genug zu überlegen und zu tun, eine Sackgasse kann jedoch fast immer vermieden werden. Vorsicht ist vor allen bei Flügen in der Nähe feindlicher Stellungen geboten. Auch sollte man tunlichst die Forderungen des Imperators nicht ignorieren, das hat echt tödliche Folgen ....

Das Adventure wird sehr geradlinig vorangetrieben, das heißt, gewisse Dinge geschehen erst dann, wenn andere erledigt wurden. Abkürzungen gibt es nicht. Das schmälert den Reiz des Games jedoch in keiner Weise.

▲ Erntegerät in voller Aktion



▲ Im Innern der Siedlung

Die Grafik: ein Augenschmaus

Aber nicht nur das Gameplay, auch die technische Umsetzung ist allererste Sahne. Was sich da auf dem Bildschirm zeigt, ist Grafik vom Feinsten. Animationen gibt es zwar nicht allzu viele und der Ritt auf dem Sandwurm ist nicht sonderlich aufregend – ansonsten jedoch kann man nur noch ein träumerisches Blinken ins Auge kriegen.

Auch der Sound ist absolute Qualität. Ob Soundblaster oder AdLib Gold (wofür die Musik in erster Linie geschrieben wurde): Was da Atmosphärisches aus dem Lautsprecher kommt, kringelt sich genüßlich ins Ohr und versetzt den Spieler total in eine andere Welt. Selbst wenn man stundenlang vorm Monitor sitzt und sich berieseln läßt kommt Abstellen nicht in Frage. Allenfalls leiserdrehen. Vielleicht.

Einfachste Benutzung

Gut durchdacht ist auch die Benutzeroberfläche. Per Maus wird gemütlich durch die diversen Screens geklickt, selbst per Tastatur ist die Steuerung relativ unproblematisch. Ist man im Besitz eines Fluggerätes, kann man einen Zielort direkt auf den eingeblendeten Karten auswählen und anfliegen. Von den Karten können auch Informationen über Besatzung und Ausrüstung direkt abgerufen werden. Zu Beginn muß Paul zwar noch höchstselbst anwesend sein, wenn er irgendwelche Anweisungen geben will, später jedoch, wenn er dem Einfluß von Spice längere Zeit ausgesetzt war und vor allem, wenn er von dem geheimnisvollen Wasser des Lebens getrunken hat (Vorsicht!), kann er auf immer weitere Distanzen mit seinen Truppen telepathisch in Kontakt treten. Das ist auch äußerst notwendig, denn das Gameplay gestaltet sich für den einsamen Feldherrn nach einiger Zeit reichlich hektisch. Und wenn dann auch noch ein bißchen Liebe mit ins Spiel kommt ....

Mit Dune hat **Virgin** ein Spiel auf der Pfanne, das rundherum gelungen ist. Selten war eine Wirtschafts-Simulation so unterhaltend, und auch Adventure-Freunde dürften hier auf ihre Kosten kommen. Wenn so die Spiele der Zukunft aussehen, dann stehen uns rosige Zeiten ins Haus. ■

Antje Hink

Dune, das Buch

Es kommt nur sehr selten vor, daß es einem Buchautor gelingt, ein ganzes Universum so detailliert und farbig zu gestalten wie dies Frank Herbert getan hat. Die Ereignisse auf Dune sind mit dem Sieg der Atreiden über das Haus Harkonnen allerdings noch lange nicht beendet. Herbert ließ dem 600-Seiten-Schmöker noch fünf Fortsetzungen folgen, die die Geschichte Pauls und des Hauses Atreides weiterführen. Die Bände liegen auch in deutsch vor und sind beim Heyne Verlag in München erschienen.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	11
Steuerung	10
Spielablauf	11
Atmosphäre	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



der schlechteste Film
aller Zeiten ...
Betreten Sie mit PLAN 9 FROM OUTER SPACE eine neue Welt der Computerunterhaltung. Als privater Investor helfen Sie dem legendären Bela Lugosi, Vampira und dem unvergesslichen Tor Johanson, sechs verschwundene rollen zu finden. Diese Filmrollen werden dringend zur Reproduktion des klassischen Kultfilms benötigt! Holen Sie sich mit diesem Adventure gleichzeitig den Videofilm in Originallänge und deutscher Sprache!
UNSPEAKABLE HORRORS FROM OUTER SPACE PARALYZE THE LIVING AND RESURRECT THE DEAD!
PLAN 9 FROM OUTER SPACE
FREE INSIDE THE COMPLETE PLAN 9 MOVIE
THE GOLDEN TURKEY AWARDS
GREMLIN
"Hey Joe, da ist etwas faul an der Sache!"
"Ja Mac ... und wir werden herausfinden was ..."
Houdy, pardner
GREMLIN
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: A Karasoft, Darius CH Thali AG

news

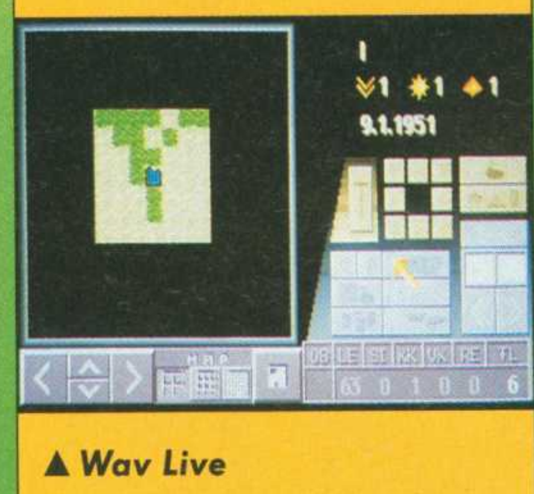
zusammengestellt von Guido Alt & Klaus Trafford

Origin beglückt uns in diesem Monat mit der **Wing Commander Deluxe Edition** . Dieses Package beinhaltet neben Wing Commander I auch noch die Secret Missions I und II. Wer Wing Commander noch nicht hat, sollte zu diesem Paket greifen. Ist günstiger. Und wo wir gerade beim Thema sind: Nein, es gibt noch keine neue Verlautbarung seitens Origin zum Thema Wing Commander für den Amiga. Das Projekt scheint wohl auf Eis zu liegen. Schade. ● **James Pond** ist wieder da. Der schuppige Superagent des Geheimdienstes FI5H, der sich bisher mit 2 Programmen eine feste Fangemeinde erworben hat, tritt zu seinem dritten Abenteuer an. **The Offishal Aquabatic Games** ist der Name von **Milleniums** neuestem Streich. Auch eine Art, in die Kerbe der Olympischen Spiele zu schlagen. Wann der feuchte Spaß erscheint, steht noch nicht fest, sollte aber eigentlich pünktlich zu den Sommerspielen in Barcelona passieren. ● **U.S.Gold** überraschte uns diesen Monat nicht mit einem neuen Game, sondern -man höre und staune- mit einem Anwendungsprogramm. **Playmation** ist ein Programm, mit dem man 3-D Grafiken und Animationen in Semi-professioneller Qualität auf dem PC erstellen kann. Das Programm wurde von **Cineplay** erstellt, einer Firma, die durch ihre Animationen sogar schon einen Oskar gewonnen hat. Das Programm beinhaltet alle wichtigen Tools zum Erstellen und Animieren von Grafiken und soll leicht zu bedienen sein. Es wurde übrigens nicht auf die herkömmlichen Polygone zurückgegriffen, sondern eine neue Technik verwendet, wodurch die fertigen Charaktere sich besonders realistisch bewegen. Die ersten Bilder sehen äußerst vielversprechend aus. Das Programm wird zusammen mit dem Video **Joyride** , welches Insider vielleicht kennen, ausgeliefert. **Macintosh** sowie eine **Amiga** Version sollen folgen. ● **Sublogic** erweitert die Reihe der **Scenery Collection** um eine neue. Kalifornien und Nevada wurden diesmal vom Sublogic-Team erfaßt. Wie gewöhnlich sind wieder ausführliche Flugkarten beigelegt und der Detailreichtum ist gegenüber den normalen Scenery Disks gesteigert worden. Die Scenery Collection arbeitet mit dem Microsoft Flight Simulator und dem A.T.P. zusammen. ● Von **Expose Software** im Vertrieb von **Loriciel** kommt **Audio Sculpture**, ein Musik-Mid-Tools-Paket. Es umfaßt einen Sampler, Sample Editor, Sequencer, Soundtracker, Vocal Synthesizer sowie diverse Tools, Instrumente und einiges mehr. Eine Menge Programm fürs Geld, wie es scheint. Näheres in Kürze. **Loriciel** kündigt indes ein neues Game für alle Freunde der etwas härteren Gangart an: **Championship Karate** richtet sich an alle, die fernöstliche Kampfsportarten lieben und dies auf dem SuperNES nachvollziehen wollen. ● Neues von den **Bitmap Brothers** !

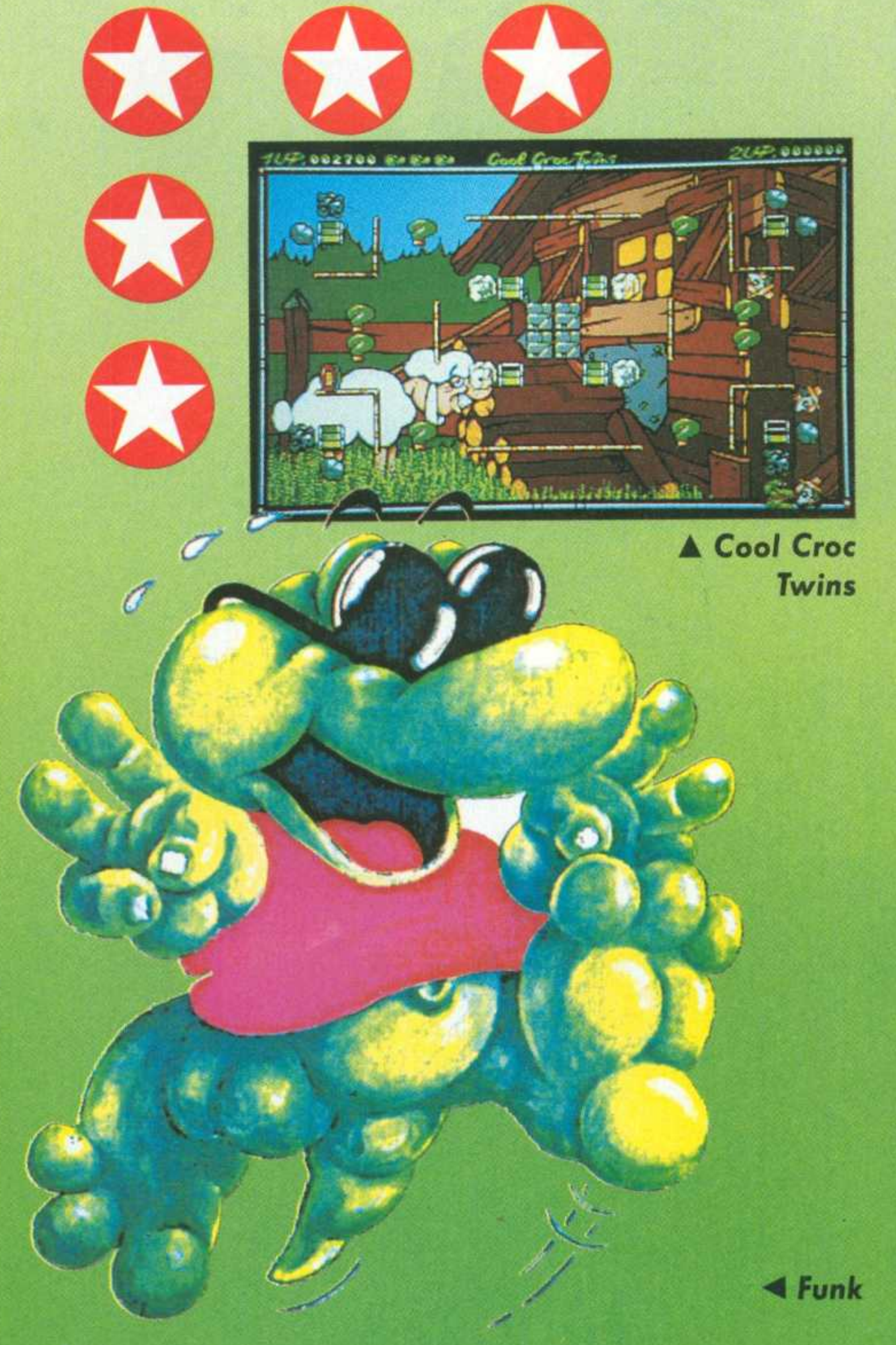
▲ Agent auf Abwegen?

▲ Wav Live

Für **Warlive** - eine strategische Kriegssimulation - zeichnet **Ralph Llewellyn** verantwortlich. Reichlich komplex geht es dabei aufs Sandkastenschlachtfeld. Wo und wie das Programm, das bei uns als Vorabversion ins Haus geschneit kam, vertrieben wird, ist zur Zeit jedoch noch nicht bekannt.



▲ Wav Live



▲ Cool Croc Twins

◄ Funk



▲ Wing Commander

▶ Punk

▲ Cool Croc Twins

▲ Championship Karate

Läßt die **Chaos Engine** auch weiterhin noch auf sich warten, so gibt es jetzt die alten Klassiker als Compilation. Unter dem Titel **The Bitmap Brothers Volume 1** werden **Xenon**, **Cadaver** und **Speedball 2** wiederveröffentlicht. Alles Klassiker, die in keiner anständigen Sammlung fehlen sollten. ● Und noch 'ne Zusatzdisk! Die dritte **Tour of Duty** Disk für **Secret Weapons of the Luftwaffe** kommt geflogen. Ausnahmsweise enthält sie kein amerikanisches Flugzeug, sondern den **HE 162 Volksjäger**, den – man entschuldige den Ausdruck – Käfer unter den Jagdflugzeugen. Auch dieses Flugzeug kam, wie die meisten Maschinen in SWotL, während des 2. Weltkrieges nicht mehr zum Einsatz. Wie schon gewohnt bei **Lucas Arts**, ist der Disk wieder ein ausführliches Heft mit historischen Hintergrundinformationen beigelegt. Ein Muß für jeden SWotL-Besitzer. ● **Konix**, die Jungs mit den geplatzten Konsolenträumen, machen trotzdem noch in Hardware. Neuestes Produkt ist ein **Twin Port Interface**, welches zwei Joystickanschlüsse am PC zur Verfügung stellt. Sieht stabil aus. Gibt's bei allen gut sortierten Händlern. ● **Starbyte** hat mal wieder ein Denkspiel in der Mache. Das Teil hört auf den Namen **Cubes** und soll eine Art „Zauberwürfel" (na, wer erinnert sich noch?) auf dem Compi sein. Laut Starbyte hat dieses Ding das Zeug, einen in den Wahnsinn zu treiben. Abwarten und Tee trinken. ● Und noch eine freudige Nachricht für **Planet's Edge** Fans. Das Teil erscheint komplett in Deutsch! Hoffentlich taugt auch die Übersetzung was. ● **Defcom** bringt als nächstes **Evoker** auf den Markt, ein Jump'n'Run mit – so die Vorankündigung – „außergewöhnlichem Spielverlauf in atemberaubender Grafik sowie Spiel-Qualität". Kurz vor Weihnachten wissen wir, ob dies auch wirklich zutrifft. ● Von **Virgin** gibt es ziemlich viel Stuff für das CD-Rom. Vor allem Adventurer werden ihre helle Freude daran haben, denn Titel wie **Wonderland**, **Zork I-III** und vier weitere *Infocom*-Titel sind ebenso dabei wie die **Magnetic Scrolls-Collection** (siehe Rubrik „Compilations"). Ferner werden **Spirit of Excalibur**, **Supremacy**, **Conan the Cimmerian**, **Shuttle** und **North Polar Expedition geboten.** ● **Mit den Cool Croc Twins** präsentiert **Empire** ein neues Game der **Arcade Masters**, das einen in zehn Welten 60 Level lang unterhalten soll. Punk and Funk, so die Namen der beiden Hauptfiguren, müssen durch dunkelste Dschungel, eisigste Gegenden und schlimmste Städte wandern, um an's Ziel ihrer Reise zu gelangen. Das Actiongame wird für PC, Amiga, ST und C-64 erscheinen. ●

▲ ◀ Playmation ▶

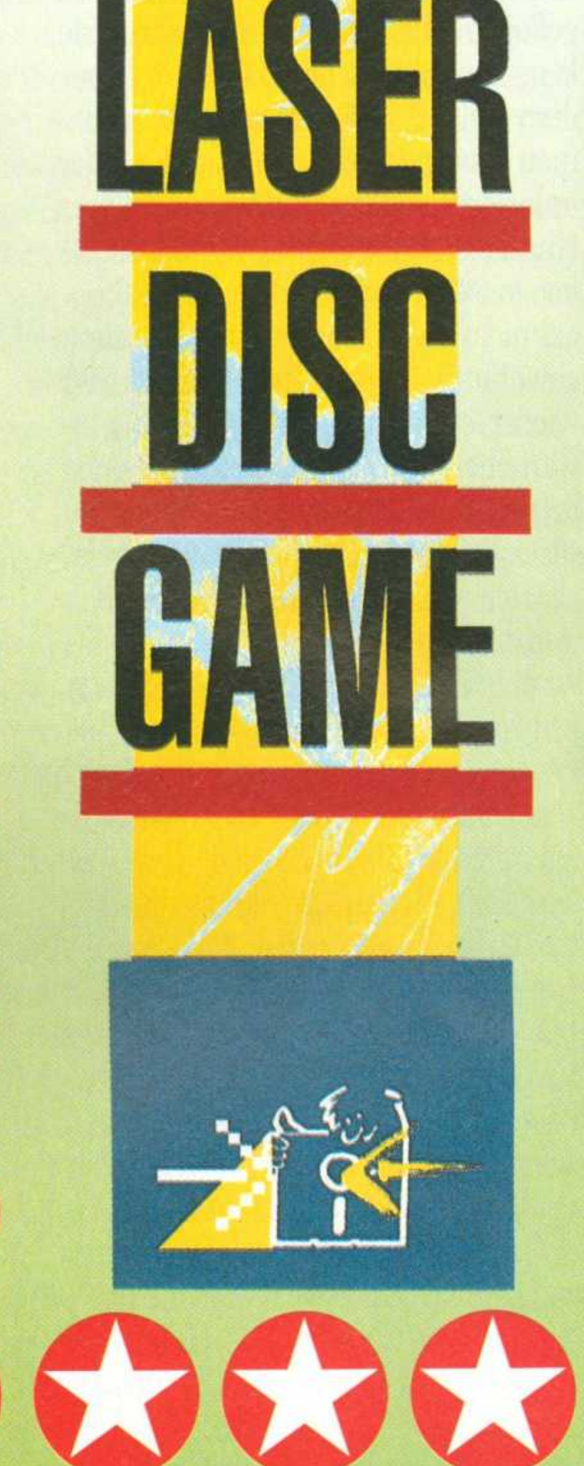


ACCOLADE™

The best in entertainment software.™



Bei **Rushware** tut sich einiges: Dort wurden mit den Software-Produzenten Imagineer, Activision, Tradewest und Elite Verträge über Nintendo NES-, Game Boy-, und Super NES-Produkte abgeschlossen. Imagineer hat sich zum Ziel gesetzt, nur die Titel herauszubringen, die schon als Computerspiel ein Hit waren. Elite wiederum setzt auf die Umsetzung von erfolgreichen Spielautomaten. Tradewest kündigt als erstes Projekt Battletoads an. Activision will auf Nintendo-Systemen eine Flugsimulation herausbringen. Man darf sehr gespannt sein… ● Laser-Disks sind nicht nur hierzulande eine gern gesehene Spielalternative. Für die Mannheimer **LDG** werden daher alle Produkte nun in vier weiteren Ländern an den Mann/die Frau gebracht. In Italien hat den Generalvertrieb die Firma Newel in Mailand übernommen, in Australien ist Parath Computers dafür zuständig. Die Schweiz wird von der Firma Promigos versorgt, und in Frankreich hat man Ubisoft als Generalvertrieb gewonnen. Das nächste Projekt steht auch schon: **Space Ace** gibt es ab sofort zum Preis von 179 DM. Wir stellen es vor, sobald wir es bekommen. ● **Accolade** ist umgezogen: Die neue Adresse lautet: 5300 Stevens Creek Boulevard, San Jose, California 95129. Telefon: (408) 985-1700.



Die Meldung des Tages: **Teresa Orlowski** und ihr Verlag **VTO** beabsichtigen, ein Adventure im Lucasfilm-Stil für PC und Amiga zu erstellen. Spielort sind die VTO-Studios in Hannover, wo Teresa entführt und gefangengehalten wird. Dabei spielen die geheimnisumwitterten Kellerräume der VTO-Studios eine wichtige Rolle. ● Das Ziel ist es freilich, sie zu befreien und den Bösewicht, der in der Szene auch sehr bekannt sein soll, zu besiegen. VTO fragt nun die ASM-Leser: a) Wie denkt Ihr über die Pläne der Hannoveraner? b) Soll eine Erotikkomponente eingebaut werden? c) Habt Ihr andere Ideen bezüglich des Spielverlaufs? Schickt Eure Vorschläge an: VTO-Video Verlag Teresa Orlowski GmbH, Kennwort: Adventure, Wohlenbergstr. 4a, 3000 Hannover 1. Unter allen Einsendern verlost VTO einige tolle Dankeschöns.

MIT DEM HOSENBODEN ALS PILOTENSITZ, UND DEM SCHNURRBART ALS HÖHENRUDER

THE HEROES OF THE 357TH

Zeit, die alte, zerbeulte Lederjacke anzuziehen, ein Päckchen Kaugummi aufzureißen und einem Dutzend netter Mädchen in der Stadt ewige Liebe zu schwören, bevor Sie sich in die blaue Wildnis da oben aufmachen.

Wir schreiben das Jahr 1944, und Sie sind einer der Piloten der legendären 357 Staffel, liebevoll auch "Yoxford Boys" genannt. Die erste US-Einheit, die die P-51 Mustang flog und B-17- und B-24-Flugzeuge im 2. Weltkrieg eskortierte.

Sie erhalten Ihren Auftrag in einer realistischen Kinoszenerie. Statten Sie Ihre "Kiste" ordentlich aus, bevor Sie abheben. Die richtigen Waffen entscheiden im Luftkampf und bei Zielen auf dem Wasser.

Sind Sie erfolgreich, dann können Sie schon bald zusammen mit berühmten Fliegerassen wie Chuck Yeager fliegen. Wichtige Tips erfahren Sie im Offiziersclub, und detailierte Spionageberichte informieren Sie über den Verlauf der Auseinandersetzungen.

"Heroes" bietet 256 VGA-Graphik, unterstützt AdLib, zeigt einzigartige Mehrblick-Kameraperspektiven und verfügt über Instant Replay.

Übrigens: "Heroes" ist außerdem Bestandteil der großen Electronic Arts Sportuhr-Promotion. Halten Sie Ausschau nach den speziell gekennzeichneten Packungen oder fragen Sie Ihren Händler.

Worauf warten Sie noch?



Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 14 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen – mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer. . .

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!)* **: (05651) 929-760/-761.** Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder mehrerer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.



ULIS TOP 5

1. BMW 325i (Tronic)
2. Music-X (Amiga)
3. Super Star Soldier PC-Engine)
4. Devil Crash (PC-Engine/MD)
5. Monster Business (Amiga)



KLAUS' TOP 5

1. Jim Power (Amiga)
2. Commander Keen V (PC)
3. Mad TV (PC)
4. Parasol Stars (Amiga)
5. Krakout (C-64)



Die Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge – für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar?

mats

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

THE ★★★★★ PERFECT GENERAL



The Perfect General basiert auf einer zwölfjährigen Turnierserie in den USA. Komplex, doch hervorragend zu spielen, wird er Sie nicht mehr loslassen. Was bietet er noch?

- Großartige Landschaftsdarstellung und einladende Spielfeldaufteilung
- Einfache, klare Bedienung
- 3 Schwierigkeitsstufen wählbar
- Kontrollieren Sie jede Bewegung und jeden einzelnen Angriff Ihrer gesamten Armee
- Überlegene Künstliche Intelligenz
- Ein oder zwei Spieler, wahlweise menschliche oder Computer-gegner
- Spielen Sie per Modem gegen einen Freund
- Große Auswahl packender Szenarien
- Faszinierende Geräuschkulisse

"The Perfect General" ist für PC und Amiga erhältlich.

Screen shots on IBM PC

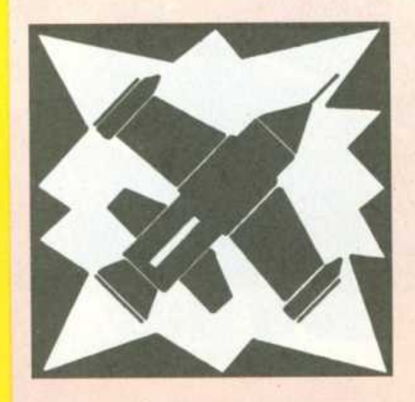








UBI SOFT GmbH
Aktienstraße 62
4330 Mülheim/Ruhr
Tel. 208 44 205



Bleihaltiges Super - Spiel

JIM POWER IN: MUTANT PLANET

System: Amiga, geplant für: ST, PC, empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Loriciel, Muster von: Hersteller.

Ballerspiele gibt es zuhauf – da noch etwas Neues zu entwickeln, bedarf schon einer ganzen Reihe aufwendiger Aktionen. LORICIEL hat Altbewährtes sehr gut verpackt und liefert mit JIM POWER ein Action-Spiel der Spitzenklasse ab.

Einfach irrsinnig, was bei dieser Mischung aus Jump'n'Run und Shoot'em Up abgeht. Der Titelheld läuft und fliegt durch insgesamt fünf Levels mit 50 Bildschirmen, wo er – wie so oft bei derartigen Spielen – allerlei Viehzeugs, Zombies, prähistorischen Flugtieren und vielem anderen den Garaus machen muß.

Dies tut er natürlich nicht ohne Grund, denn er hat sich nun einmal fest in den Kopf gesetzt, die hübsche Tochter des Präsidenten eines futuristischen Staates zu retten. Die Holde wurde auf den Planet der Mutanten entführt, wo sie nun schmachtend auf ihren Retter hofft.

Jener stürzt sich also achtfach normal und doppelt „super"-bewaffnet ins Getümmel und sieht sich einer Vielzahl von Hindernissen gegenüber.

Neben besagten Gegnern gibt es Gifttropfen, Wege, die zu tödlichen Fallen werden, Gegenstände, die von oben auf einen herabfallen und Türen, die man nur mittels aufzusammelnder Schlüssel öffnen kann. Wer einen solchen vergessen hat, kann von vorne beginnen, denn der Weg zurück ist weitaus schwieriger als vorwärts.

Natürlich gibt es die üblichen Boni zu ergattern, wobei man zwei unbedingt braucht: Extraleben und Zeit, denn selbige läuft erbarmungslos ab.

Die Grafik ist allererste Sahne: Drei- bis zwölffaches Parallaxscrolling (!!), dreidimensionales, ruckelfreies Spielgeschehen. Das Ganze ist sehr farbenprächtig gestaltet, sowohl was die Gegner, als auch die Landschaft angeht.

Heiner meint:

Nicht zu schwierig, nicht zu einfach und grafisch deutlich über dem Durchschnitt. Auch wenn nicht viel Neues in Jim Power steckt: Das, was drin ist, macht Spaß!

»GUT«

Zum Sound sage ich nur zwei Worte: Chris Hülsbeck! Das müßte eigentlich schon reichen. Technisch geht soweit alles klar, und wahrscheinlich wäre das Spiel noch besser in der Gesamtwertung weggekommen, wenn da nicht die Tatsache wäre, daß man NICHT gleichzeitig schießen und laufen kann – unser Held zuckelt just in diesem Moment ruckartig dahin. Springen und ducken ist aber noch möglich.

Die Schwierigkeitsstufe ist im mittleren Bereich anzusiedeln, wobei hinzuzufügen ist, daß der erste Großgegner kein Problem darstellt: Sobald er erscheint, einfach scharf links steuern, ballern und warten, bis er sich in Luft auflöst.

Dafür haben sich die Programmierer aber ganz andere hübsche Schikanen einfallen lassen, die – obwohl sie mir zum Teil sehr bekannt vorkommen – hier besonders geschickt eingesetzt worden sind. Wer sich Jim Power, von dem man wohl noch hören wird, entgehen läßt, ist selbst schuld. ■

Klaus Trafford



Tagein, Garaus: Jim Power

„Wenn Jim „Power" gibt, glüht nicht nur der Joystick."

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

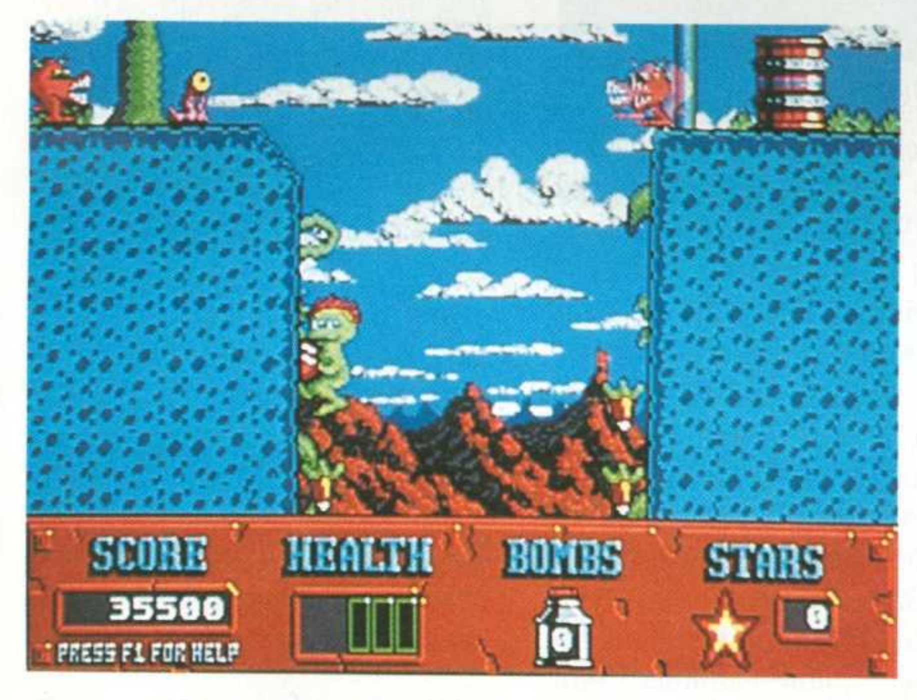
»GUT«



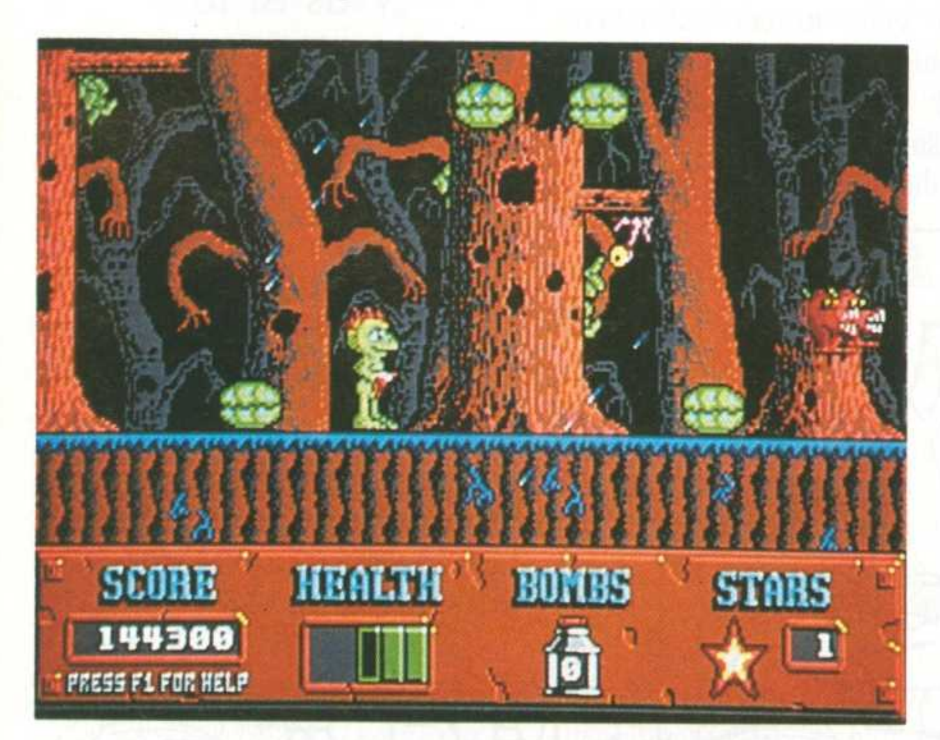
Cosmos mit den Saugnapfhänden



▲ *Das ist Cosmo ...*



▲ *... und hier saugt er sich fest.*



▲ *Exkursion auf einem schröcklichen Planeten*

FORBIDDEN PLANET

System: PC, geplant für: -, empf. VK-Preis: 59 DM (komplett), Hersteller: Apogee Software, Muster von: CDV Software, 7500 Karlsruhe 1.

Cosmo, der kleine Alien-Knabe hat Geburtstag. Sein sehnlichster Wunsch ist ein Besuch in Disneyland. Cosmos Daddy gedenkt, dem Söhnchen die Freude zu machen, packt Mutti und den Kleinen in die Volks-Untertasse und los geht's.

Durch einen Maschinenschaden jäh gebremst, muß die Alien-Familie auf einem unbekannten Planeten notlanden, und während Daddy unter der Motorhaube am Werkeln ist, erkundet Klein-Cosmo die nähere Umgebung. Als er wieder zum Landeplatz zurückkehrt, sind seine Eltern verschwunden. Mutterseelenallein, auf einem Planeten voller wilder Tiere, ist der Kleine natürlich auf Eure Hilfe angewiesen. Ihr dürft Cosmo laufen, springen und, Dank seiner Saugnapf-Hände, an Felswänden hinaufklettern lassen. Wohlschmeckende Früchte ergänzen das Punktekonto, während Bomben, die mit einem Timer versehen sind, die größeren Exemplare der aggressiven Flora und Fauna beseitigen. Kleinere Biester kann Cosmo durch gezielte Sprünge auf deren Köpfe besiegen.

Nach *Comander Keen* und *Duke Nukem* kommt mit **Forbidden Planet** ein neues Jump & Run der Extraklasse aus der Softwareproduktion der **Apogee**-Programmierer: Spitzenmusik (AdLib), scharfe Grafik, tolle Effekte, reichlich Spielspaß und alles für 'nen Heiermann. Zweiter und dritter Teil des Spieles sind keine Shareware mehr und kosten 59.-DM, warten aber dafür mit komplett neuer Musik und Grafik auf. ■ *hs*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Mein Streik, Dein Streik, ...

... Streik ist für uns alle da? Na, zumindest wirkt(e) er sich auf alle aus; alle unsere armen Abonnenten. Angefangen bei der Abo-Postzeitungs-Debut-Pleite (A.P.D.P) und jüngst fortgesetzt mit der Neuerlichen Abo-Postzeitungs-Pleite (N.A.P.P.). Alle, die uns wegen des unpünktlichen Abos verspeisen wollten (oder schon verspeist haben), können sich also bei Gott, der Welt, der Post, den Gewerkschaften, den Arbeitgeberverbänden, der 60-Millionen-DM-Frau, oder auch beim Tronic-Verlag beschweren – nützen wird das nichts. Das wollt' ich nur gesagt haben. Zum Bild: Nein, ich hab' nicht abgenommen, und das ist auch nicht das neue Büro – ist halt einfach nur ein Bild, und ich bin's auch wirklich. Wer weiß, vielleicht habe ich bald meinen großen Auftritt in Police Quest 4? Bis da- und auch sonstwohin viel Vergnügen mit dem Feedback, schöne Sommerferien und gutes Spiel! Uli



„Demo-Sammler"

Auch ich habe Probleme mit der Anrede für das Feedback (siehe ASM 3/92 Hurtuold), deshalb mache ich es mir einfach: Huhu!
Erst einmal die Formalitäten: (...). Es stimmt einfach alles!
Nun zu meinem Problem: ich habe mit totaler Begeisterung zur Kenntnis genommen, daß ihr einen Demotest (Underground) in den Inhalt der ASM aufgenommen habt. Da ich mich zu den sogenannten Lamern bekenne und fanatischer Demo-Sammler bin, muß ich den o. g. Teil Eurer Zeitschrift leider immer mit einem tränenden Auge betrachten.
Woher bekommt man diese Wahnsinns-Demos? Besteht eventuell die Möglichkeit, sie direkt über Euch zu beziehen (ich bin halt Optimist)? Bitte antwortet nun nicht mit den Adressen der Coder, denn ich bezweifle, daß diese ein reges Interesse zeigen würden, ihre Machwerke mit einem „Loser/Lamer" zu swappen (so sehr ich ihre Fähigkeiten auch bewundere!). In der Hoffnung, eine erschöpfende Antwort zu bekommen und die besagten Demos früher oder später mein Eigen zu nennen, verbleibe ich, vielen Dank im vorraus.
Radkappen können doch sprechen, man muß sie nur lange genug ansprechen (meine Erkenntnis nach 3 1/2 Monaten Selbstversuch).
Stephan Alexej Müller

(Anm. d. Red.: Wir überlegen, ob wir bei jedem Zehner-Leerdisk-Pack, das wir verkaufen (Bazar) einfach ein, zwei Demos draufkopieren sollten. Wäre ja gar nicht schlecht, oder? Ansonsten könnte man sich ja an die diversesten PD-Händler wenden, die es so in unseren Landen gibt.)

„Was ist los?"

Was ist los??? Ich armer Abonnent sitze hier seit Freitag dem 13.03. herum und warte auf meine ASM, Ausgabe 4/92. Zwischendurch









werde ich immer wieder von Leuten angesprochen, die die neue ASM schon gelesen oder gar gekauft haben (Beispiele: „Du, kann ich von dir das B. A. T. II-Poster haben?“ oder „Das, was du wissen wolltest, steht übrigens im Hint-Hunt von der neuen ASM“). Und ich dachte, ich als Abonnent kriege die ASM noch vor meinen Nachbarn! Also habe ich mich heute, am 17.3., dazu durchgerungen, Euch endlich mal meine Meinung zu pauken. Ich finde, wenn das schon in der Anzeige steht, solltet Ihr Euch auch dran halten. Oder es einfach nicht reinschreiben (Da gibt es doch auch irgend so ein Gesetz....)! Gegen die Kleinschreibung im Vorwort habe ich übrigens gar nichts. Wie Ihr sehen könnt, mache ich das sogar nach (nur die Shift-Tasten demonstrieren gegen die sich breitmachende Arbeitslosigkeit). Ich finde es nur schade, daß Mats Spacerat ganz von der ersten Seite verdrängt hat. Ist doch irgendwie egoistisch, oder?
Na, was solls. Jetzt gebe ich den Brief jedenfalls zum Abschuß frei!
Marcel

(Anm. d. Red.: Neulich ging ich durch die Stadt, da drückte mir ein älterer, verkniffen dreinschauender Herr eine ÖTV-Streikzeitung in die Hand – vielleicht findest Du in der die Antwort, warum die Abos die letzten beiden Male zu spät gekommen sind.)

„... wo laufen sie denn?“

Auf meiner Schule sagen manche, daß es noch mehr Teile von den Lemmings geben soll. Natürlich weiß ich auch von der Zusatzdiskette (Oh no! more Lemmings), aber die labern was von X-mas Lemmings und so....
Wenn es wirklich mehrere Teile von Lemmings geben sollte, dann sagt bitte, wie sie heißen!
Sebastian Schweitzer

(Anm. d. Red.: Nun ja, für den PC gibt es die 'Christmas Lemmings', die allerdings nicht von Psygnosis sind und außerdem als PD rumgehen. Sind auch nur zwei Levels, aber trotzdem soooo niiiiedlich. Wird Zeit, daß es endlich die 'Chainsaw Lemmings'-gibt! Von Psygnosis selbst gibt's die Original-Lemmings, die 'Oh no'-Lemmings und zu Weihnachten '92 die 'Lemmings 2' – wir bleiben am Ball!)

„Depp & Individualprägung“

Da hier sowieso jeder Depp seinen Senf zugibt, hab ich mir gedacht, daß ich da nicht fehlen darf. Also, hier ist mein Brief.

1. Daß Ihr die beste (...) Zeitschrift seid, versteht sich von selbst.

2. Ich möchte mich auch mal über Briefe, wie z. B. den von Paul Esser aus der 12/91 äußern. Wir, ich glaube, ich spreche im Namen vieler Jugendlicher, müßten, mittlerweile wissen, daß wir total verdorben sind. Ich glaube als der Herr Esser jung und frisch war, hätte er sich einen Compi gewünscht. Außerdem könnte er auch in deutsch schreiben, ich weiß z. B. nicht, was Individualprägung ist.

3. Ich habe da noch 'ne Frage, die mich seit langem bedrückt: Wie lange wird er unseren guten alten C-64 noch geben? Allzu lange wohl nicht mehr?!
(...)

4. Vor geraumer Zeit hatte ich mir mal ein Spiel bestellt. Unverdrossen wartete ich fünf (!) Wochen. Das Spiel war noch nicht angekommen. Ich rief bei der Firma an, man sagte mir, daß das Spiel am nächsten Tag abgeschickt werden sollte. Ich wartete noch einmal drei Wochen, ohne Ergebnis. Ich rief die Firma ad widder (Hochdeutsch: schon wieder) an, man sagte mir dasselbe wie beim letzten Mal. Dann, nach weiteren vier Wochen, ich hatte schon vergessen, daß ich mal ein Spiel bestellt hatte, kam es endlich an. Ich bekam also ein Spiel, das schon nicht mehr aktuell war.

5. Nun noch etwas Kritik. Einigen Feedback-Feedern kann ich nur recht geben, wenn sie sagen, daß Ihr früher mehr Witze zwischendurch gerissen habt. Ich (seit '88 dabei) finde, daß ihr Mitte 90 die besten Witze gerissen habt.
6. Und nun noch ein paar Tips für alle Hobby-Bastler/-innen: Laßt niemals kaputte Klebertuben auf der Floppy liegen (es gibt fiese Löcher).
Schneidet niemals einen angesteckten Stecker ab (Kurzschluß).
(...)
D. o. S. (Dr. of Style)

(Anm. d. Red.: 1. Gebongt.
2. 'Individualprägung' ist dem Wortsinn nach die Prägung (klar) des einzelnen Menschen. Oder auf deutsch: Wie sich ein Mensch durch äußere Einflüsse verändert/anders entwickelt als ohne diese. Oder ganz einfach: Wenn Du nicht den ganzen Tag vor dem Computer sitzen würdest, könntest Du in der Zeit was Sinnvolles machen, z.B. die Straße fegen, den Rasen mähen, Deim Zimmer aufräumen, Schuhe putzen, Hausarbeiten machen, für eine karitative Einrichtung Spenden sammeln, unsere Arbeitsplätze sichern, indem Du irgend etwas aus dem ASM-Bazar bestellst oder noch eine ASM kaufst. Und weil man das nicht jedes mal wieder schreiben möchte, hat man es in diesem Wort zusammengefasst.
3. Solange die Szene um den 64er noch existiert, solange noch irgend jemand die Kiste zum Daddeln oder was auch immer anmacht.
4. Ganz einfache Kiste: Annahme verweigern!
5. Das Problem ist, daß Du die Witze, die wir heute reißen, gar nicht erst als solche erkennst (harharhar).
6. Und noch ein Tip fürs Camping: Man sollte das Zelt niemals auf Bahnschienen aufbauen, auch wenn die Ebenerdigkeit oftmals dazu verlockt. Und ein Tip für alle Autofahrer: Immer darauf achten, daß die Radmuttern fest angezogen sind!)

„Kein Schleimer“

Da Ihr in der Ausgabe 4/92 meinen Leserbrief beantwortet (Exorzist) und dabei vermerkt habt, daß ich ein Schleimer sei, weil ich bis dahin noch fast keinen Fehler in der ASM gefunden habe, will ich das sofort dementieren.
Auch schreibt Ihr darin, daß ich beim nächsten Mal auch den üblichen Senf dazugeben sollte, weil es ja sonst kein typischer Leserbrief wäre.
Ich will Euch mal was sagen, wenn bei Euch ein Brief reinflattert, ohne daß am Schluß dann die Mängel der Zeitschrift aufgezählt sind, ist man bei Euch gleich ein Schleimer.
Es könnte ja wirklich nur so aus Zufall sein, daß keine Mängel festgestellt wurden. Aber jetzt habe ich einen ganz gravierenden Fehler gefunden. Ich habe nämlich festgestellt, daß Ihr, wenn einer anders ist als die anderen, ihn sofort zu etwas verurteilt.
Dies ist auch der Grund, warum ich mein Abonnement kündige, wenn Ihr den Schleimer nicht zurücknehmt.
Exorzist 2

(Anm. d. Red.: Bevor Du so ein Theater veranstaltest, solltest Du Dir vielleicht einmal Gedanken über Sinn und Unsinn unserer Anmerkungen machen und prüfen, ob Du vielleicht ein paar Dinge zuviel auf Dich direkt beziehst. Der 'Schleimer' kam von unserer Seite, um den neuen Abo-Kundenkönig gebührend zu empfangen, und wenn die Post eines Tages mit dem Streiken aufhört, kommen die Dinger auch wieder pünktlich. Also: No harm done!)

„... aber wenig Gutes“

Wirklich, die neue Schrift, nicht schlecht, und am neuen Megahit-, Hit- und Flop-Zeichen (Stern ist es wohl nun nicht mehr) ist auch nichts auszusetzen.
Aber dann, warum dieser anfangs so arg unübersichtliche Aufbau, der einen dazu veranlaßt ersteinmal fünf Minuten die Präsentation (wie nennt man das schwarze Kästchen mit Namen, Preis, Firma usw., wo neuerdings auch das Rubrikzeichen fehlt, also Adventure ....?) bzw. die Benotung zu dem eben gelesenen Text zu suchen, diese augenfeindlichen Konsolentests und als Höhepunkt, die Umstellung der 'Genial'- zur 'Sehr gut'-Bewertung, von der man nicht ausgehen kann, daß sie öfter als in drei Ausgaben benutzt wird, warum also lernen?
Trotz eines gutem Mitteilens und einiger Vorteile, der „neuen“ ASM, muß ich leider sagen: Mit der ASM geht es, zumindest in diesem Jahr, stetig bergab (Ausnahmen bestätigen die Regel), dafür viele Glückwünsche an Matthias Neumann und Dich, die Ihr Euch von Ausgabe zu Ausgabe in Euren Künsten selbst übertrefft.

Dagegen konnte ich froh sein, daß ich mir im gleichen Zuge die ASM Special zugelegt habe. Wie kann es nur sein, daß zwei Zeitschriften mit dem gleichen Redakteur zum gleichen Zeitpunkt ein so unterschiedliches Niveau haben, denn an der ASM Special, man kann es drehen und wenden wie man will, muß man ein gutes Haar lassen und für mich steht fest, daß ich momentan für die im Vergleich zur ASM weniger Seiten mit Freude mehr Geld über den Ladentisch schiebe.

Also für mich gilt: Special Top, ASM: (frei nach H.-J. Amann, siehe Seite 148) Viel los, viel Neues, aber wenig Gutes....!! Daher kann ich es auch nur bestätigen, in der Verfassung seid ihr nicht in der Lage, den Titel der Nr.1 für euch zu beanspruchen.
Florian

(Anm. d. Red.: Wir können verstehen, daß der Sprung zu 'ASM - The Next Generation' nicht allen ganz leicht fällt, aber er war absolut nötig. Nun zu den Erklärungen. Das Piktogramm, das seinerzeit in jedem 'Header' (Introkasten) zu finden war, ist schlicht und einfach überflüssig geworden, weil die Rubrik in der sog. 'Kopfzeile' noch einmal aufgeführt ist - auch auf dieser Seite! Oben! Beim Spiel des Monats steht 'Spiel des Monats' drüber, und nicht die jeweilige Rubrik, aber wir trauen unseren Lesern zu, daß sie anhand der Screenshots erkennen, in welches Genre ein Spiel gehört - sind aber sowieso meist Adventures oder Strategiespiele. Auf die Umgestaltung des Konsolenteils kamen bisher eher positive Reaktionen, aber auch Kritik muß mal sein - wollen doch mal sehen, wie sich das Ding entwickelt. Falls das folgende ein ernstgemeintes Lob gewesen sein sollte - vielen Dank. Die ASM-Special basiert grundlegend auf einem anderen Konzept als die ASM-Hauptausgabe, und insofern verlangt sie auch nach einer anderen Art der Gestaltung. Grundgedanke ist, daß man das Heft für die Leser macht - aber das würde jetzt zu weit führen. Auf jeden Fall gibt uns der Erfolg mal wieder Recht - auch wenn wir (noch) nicht wieder die Nr. 1 in Sachen Verkaufszahlen sind. Ist das nicht schön?)

„Lob den Schreibern"

Ein dickes Lob an die Briefeschreiber des Feedbacks: Diese Leute wollen nicht auffallen um jeden Preis (Dr. Mahnmann), sie wollen nicht einfach unbegründete Kritik ablassen (Luzifer, O. Dittberner), sondern sie wollen ihre Meinung kundtun, was sie auch können. Solche Leute müssen einfach gelobt werden!
Lars Raap

(Anm. d. Red.:... und vor allem wollen sie nicht bloß ihren Namen im FB lesen...)

„Lattenjupp & Holzwalter"

Hallo hier spricht zu euch Robin Hood. Wo immer ich auch auftauche kämpfe ich gegen Ungerechtigkeit und Unterdrückung unter den treuen ASM-Lesern. Unerschrocken und ASM-treu kämpfe ich für das Recht der Leserschaft in jener unruhigen Zeit, da eine andere Zeitschrift (deren verruchten Namen ich nicht erwähnen will) einen Kreuzzug unternahm, um die „Number one" zu werden, was ihr leider geglückt ist. Aber ich, Robin Hood, und die ASM-Leserschaft geloben, mit unglaublicher Gewandheit im Bogenschießen und Schwertkampf den Titel zurückzuerobern. Meine treuen Anhänger hiermit verspreche ich, auch in den nächsten Ausgaben, den armen Schwachen im Secret Service einige hilfreiche Tips zu geben. Ich möchte nun zum Schluß kommen und Euch noch einmal an eure ASM-Treue erinnern.
Robin

(Anm. d. Red.: Das finden wir ja sehr nett, aber kann es sein, daß Du deine letzten beiden Sitzungen hast ausfallen lassen?)

„Das erste Mal"

Hallo, hier ist Euer zum ersten Mal schreibender treuer Leser. Eigentlich wollte ich über die nicht gerade gute Benotung schreiben, aber das habt Ihr ja super gelöst, denn wer weiß schon, was schlechter ist, Mies oder Peinlich. Wie gesagt, das Problem ist aus der Welt geschafft. Die neue Benotung ist viel übersichtlicher, besser und informativer. Eins stört mich trotzdem, und zwar die neuen Symbole vom ASM-Hit, Mega-Hit und Flop (vielleicht noch andere außer mir). Vorschlag: macht einfach mal wieder eine Umfrage stellt vier oder fünf Symbole zur Verfügung (zu jedem), dann könnt Ihr euch ja nach der Mehrheit richten. Oder auch nicht. Außerdem habt Ihr (Redaktion) doch einen Mega-Hit, wie wäre es mit einen Mega-Flop, oder wäre das zu gemein. (...)
Borwick

(Anm. d. Red.: Herzlich willkommen in den Reihen der Schreibenden - dafür daß es das erste Mal war, hätte es schlechter sein können!
Nun hör' mal, wenn wir jetzt schon wieder die Prädikate ändern, das hat nix. Es ist höchste Zeit, mal etwas Ausdauer zu beweisen und ein paar Ausgaben lang nicht soooo viel zu ändern. Wenn Du so willst, ist der 'Flop des Monats' Dein Mega-Flop. Ansonsten ist es unnötig, bei den Flops noch weiter abzustufen. Oder würdest Du beim Kauf Dein Geld für ein schlechtes, nicht aber für ein sehr schlechtes Programm ausgeben? Na, dann doch lieber für einen ASM-Hit, alles Banane?)

„Alles gesehen"

Ich bin heute auf der AMIGA'92 gewesen. Wie lange? Eine halbe Stunde! Ich kann wohl ruhigen Gewissens sagen, daß diese Messe in Berlin ein Flop ist und ich Euch verstehen kann, wenn Ihr dort nicht vertreten seid: leere Hallen (sage und schreibe zwei Hallen!!), und dann werden da Spiele präsentiert, die man schon längst kennt (...). Nach ca. 20 Minuten hat man alles gesehen. Ich kann nur sagen: Pfui Teufel, und dann nehmen die noch 17 Märker Eintritt (wenn der Preis wenigstens gerechtfertigt wäre!). Für diese Messe hätte ich als Veranstalter höchstens 6 Mark genommen.

Fazit: Auf Nimmerwiedersehen AMIGA'92 Berlin ! AMIGA'92 Köln: Ich komme!
Marco Maiwald

(Anm. d. Red.: Tja, diese Messe war zerrrkratzt, warten wir also auf den Rest des Jahres.)

„Keine Lösung"

Könnt Ihr aus dem folgenden Satz einen Sinn erkennen: 'Nachdem er sich das Mädel aber genauer angesehen hat und mit ihr geredet hat, erinnert er sich, daß er eigentlich der Coole war, da der Typ einen geladenen Revolver mit sich rumträgt.' (Zitat aus Halblösung PQ1, ASM-Sierra-Special)
Da scheint uns doch, daß da wohl 1-2 oder 300 Sätze fehlen! Und dann auch noch aufs Titelblatt draufmalen '30 komplette Lösungen'! Ihr habt doch wohl 'ne Erbse am kreisen! Es müßte doch wohl heißen '29 komplette Lösungen und eine halbe Lös'! Dafür werdet Ihr ja wohl im nächsten Heft ein Sechzigstel Special mit abdrukken! (...)
F.F.W & S.T.G.

(Anm. d. Red.: Stimmt! Diesen dummen Fehler - es fehlt schlicht und ergreifend eine Seite - haben wir auch erst entdeckt, als das Heft bereits im Handel war. Die Hefte, die bei uns direkt rausgehen, haben wir bereits mit einer Verbesserung bestückt, alle anderen können bei uns gegen einen frankierten und adressierten Rückumschlag die fehlende Seite kostenfrei beziehen. Einfach den Rückumschlag an:
ASM
PQ-Seite
Postfach 870
3440 Eschwege
Sorry für diesen Zwischenfall, wir geloben Besserung, und ich frage mich, warum gerade ICH mich immer für alles, was irgendwie mal schiefgegangen ist, entschuldigen muß. Wie dem auch sei, wer braucht, kriegt das Ding auch.)

„Verrat & jenes"

Dies ist mein erster Brief an das Feedback und ich hoffe, daß sich nicht so viele Leute darüber aufregen werden.
1. Ich hab das Gefühl, daß Ihr Angst vor der Konkurrenz habt. Warum dürfen bei Euch nie Namen von anderen Zeitschriften stehen? Habt Ihr Angst, alle Eure Leser würden dann diese Zeitung kaufen? Warum habt Ihr den Lesern verschwiegen, daß Manni (dieser Verräter) jetzt beim Xxxxx Xxxxx ist? Und was ist mit Dirk Fuchser passiert? Er hat sehr gute Tests geschrieben.

FUNNY-SOFTWARE

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	07361/680663	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Aces o.t. Pacific	-	-	89,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Adams Family	72,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	-	-	a.A.
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95
Bane of the Cosmic F. dt.	-	-	84,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Birds of Prey	74,95	-	-
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Civilization dt.	-	-	104,95
Conquestator	78,95	-	-
Covert Action	87,95	87,95	94,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Das schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Death or Glory	-	-	86,95
Delivery	67,95	-	-
Devious Desings	64,95	64,95	-
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95
EccoQuest dt.	-	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Epic	72,95	-	78,95
ESS Mega	-	-	86,95
Eternam	-	-	89,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Fire + Ice	a.A.	a.A.	a.A.
Fireteam	64,95	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flight Planner	-	-	72,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-
Free D.C.	-	-	94,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Hook	72,95	-	78,95
Hyperspeed dt.	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
James Pond II	64,95	64,95	
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	-
John Madden Football	64,95	-	-
John Barns Football	64,95	-	-
Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	a.A.
Leander	74,95	-	-
Legend	72,95	72,95	-
Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
L`empereur dt.	-	-	99,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Lord of the Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV	a.A.	-	86,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Magic Pockets	64,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Mega Twins	64,95	64,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Mercs	64,95	-	-
Midwinter 2	78,95	78,95	104,95
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island e.	-	-	74,95
Monster Pack II	64,95	-	-
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
On the Road	69,95	69,95	-
Ork	67,95	-	-
Panzer Battles	64,95	-	-
Paperboy II	-	-	64,95
Pacific Islands	72,95	72,95	72,95
Parasols Stars	64,95	64,95	-
PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	-
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Projekt-X	64,95	-	-
Rampart	-	-	78,95
Race Drivin	72,95	-	-
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Robin Hood (Sierra) dt.	-	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rocketeer	-	-	78,95
Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Romance o.t.Kingd. 2	104,95	-	104,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Secret Weapon HE 162	-	-	44,95
Secret Weapeons P80	-	-	49,95
Shadow Lands	72,95	72,95	-
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth		-	96,95
Sorcerer´s Appliance	-	-	86,95
Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Special Forces	87,95	87,95	-
Star Control	72,95	-	72,95
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Steigenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Strike II	-	-	74,95
Srike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.	-	-	82,95
The Oath	64,95	-	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Titus the Fox	64,95	-	-
Top League	74,95	74,95	88,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
Turtles II	64,95	64,95	74,95
Twiglight 2000	-	-	89,95
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water	-	-	114,95
USS John Young 2	64,95	-	74,95
Utopia	74,95	74,95	-
Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
Vroom	64,95	64,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Winter Super Sports	67,95	-	67,95
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 3.187,00

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Competition Pro, transparent-blau	DM	89,95
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	154,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1289,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

2. Jetzt ein paar Worte zum Outfit. Die Schrift ist gut. Außerdem ist sie augenfreundlicher als die alte.
Die Idee mit den Rubriken für die Spieletypen find ich gut. (Wie in alten Zeiten, gell?) Aber das ganze muß auch ordentlich gemacht werden. Beim Spiel des Monats wußte man nicht zu welchem Genre es gehört. Steckt die Konvertierungen doch wieder alle zusammen. (mit Vorwort und so). So wie es in der 4/92 war, ist es total unübersichtlich.
3. Was ist mit den Spielen, die im Inhaltsverzeichnis gelb sind?
4. Warum habt ihr von den meisten Spielen erst einen Test, wenn das Spiel schon 2 Monate auf dem Markt ist?
5. Euer Schreibstil muß wieder lockerer werden. Aber ich glaube, das liegt auch an den vielen neuen und vielleicht noch nicht so erfahrenen Redakteuren. Trotzdem werde ich auch weiter hin die ASM lesen und glaube, wenn Ihr Euch noch ein bißchen verbessert, überholt Ihr die Xxxxx Xxxx und werdet wieder die Nr.1. Und jetzt noch eine Bitte an Uli. Beantworte diesen Brief ernsthaft. Manchmal glaube ich, wenn Du auf eine Frage keine Antwort weißt, versuchst Du das zu vertuschen, indem Du einfach irgendwelchen Mist schreibst. Nun ist alles raus. Mir fällt michts mehr ein und deshalb mich jetzt Schluß.

Oskar-Eugen, das Nilpferd im Hamsterkäfig

(Anm. d. Red.: 1. Wenn wir Angst vor der Konkurrenz hätten, würden wir die ASM nicht mehr auf den Markt bringen. Der Grund für die Xe ist der, daß wir unser schönes Heft nicht mit den Namen der anderen Mags beschmutzen wollen – ist doch klar, und außerdem finde ich es lustig, wie sich immer wieder Leute drüber aufregen, genauso wie über das K-N-I-C-K K-N-A-C-K. An dieser Stelle einen schönen Gruß an Peter Thierolf & Kumpels (Insidergag). Dirk Fuchser kreist jeden Tag mit seiner Propellermaschine über Göttingen, wo er Jagd auf ahnungslose Krankentransporthubschrauber und nebenbei seinen Doktor der Mineralogie (ernsthaft!) macht.
2. Das Genre vom Spiel des Monats zu erhaschen scheint ja zu einem echten Problem zu werden – ich überleg' mir da mal was. Die Konvertierungen lassen wir vorerst so, weil's logisch gesehen die einfachste Lösung ist. Wenn Ihr Euch richtig dran gewöhnt habt, werdet Ihr's nicht mehr missen wollen.
3. Die gelbe Markierung war ein Testballon. Die 'gelben' Programme/Berichte heben die Titelthemen noch einmal hervor.
4. Atens sind das die wenigsten Programme, es sei denn, Du meinst den Raubkopier-'Markt', und btens haben wir mit einer sog. 'Vorlaufzeit' zu kalkulieren, die uns (und alle anderen Mags) 'inaktuell' werden läßt. Das ist nämlich die Zeit, in der ein 164 Seiten umfassendes Heft zusammengeschustert, verarbeitet und gedruckt wird, und das dauert seine Zeit.
5. War das ernsthaft genug? Alle Facts, die Du haben wolltest, waren ja drin, und außerdem fällt mir noch zu jedem Brief eine Antwort ein – selbst zu Deinem, hehe.)

„Eingebaut"

Ha, wer sagts denn, habt Ihr doch einen eingebaut!!! Was???

Na, einen Aprilscherz, in der GameBoy-Corner nämlich. Verfaßt unter dem Decknamen „Walter Schenkel". So ein Unsinn, aber draufgekommen bin ich erst, als ich bei den Charts ein Bild vom Single CD-Laufwerk für den Amiga gesehen habe, welches auch beim GameBoy abgebildet war. Tja, ich war Euch halt überlegen, obwohl ich doch ein wenig verunsichert war, da Ihr's letztes Jahr im Vorwort geschrieben habt, erinnerst Du Dich, Uli, du hast es damals geschrieben. Es handelte auch vom GameBoy, und zwar von einer Farblinse, und von einem Flickerfix ab 50 Märkern für den Amiga.
Wer hat es diesmal geschrieben, auch Du?
Es könnte sein, daß es wahr ist, aber es bleibt trotzdem unglaubwürdig.
Ach ja, noch was! Scharfes Design, nach einer Stunde Eingewöhnungszeit war's echt o.k.
(...)
Ingo

(Anm. d. Red.: Hey, Du bist der allererste, der unseren diesmaligen Aprilscherz enttarnt hat, weil's ja auch kein bißchen offensichtlich war (neinneinnein!). Und an alle, die sich beschwert haben, daß man ihn diese Jahr zu einfach enttarnen konnte dies: Letztes Jahr sind unzählige GameBoy-User in die Läden gestürmt, um sich die Colorlens zu besorgen. Dieses Jahr wollten wir den armen Verkäufern nicht wieder einen solchen Nervenstreß zumuten.
Fürs Kreiren und Schreiben des Aprilscherzes war mal wieder ich zuständig.)

„Kurzer Rückblick"

Da die ASM in Nummer 4/92 schon wieder ihr Gesicht geändert hat, Facelifting ist ja in, hab ich mir mal alle meine Ausgaben von Euerem Magazin durchgesehen und gebe hier mal einen kurzen Rückblick:
Ich bin seit der Nummer 12/89 dabei. Damals gab es noch die Rubriken Action Games, Sport Kaleidoskop, Denk(-)Mal und Adventure Corner sowie Konsolentests für NES, Sega und PC Engine. Secret Service und Hint Hunt noch im letzten Drittel des Heftes und wurden durch ein philosophisches Vorwort von Master Uli eingeleitet.
In Ausgabe 10/90 kam dann die erste große Veränderung:
Das Inhaltsverzeichnis wurde geändert und man kannte sich nun direkt in der ASM aus. Das Spiel des Monats wurde eingeführt. Ich sage immer noch, daß man demjenigen Game den ASM-Megahitstern verpassen sollte. Aber jetzt das Wichtigste: Die Rubriken der Tests fielen weg, und so wurde jeder Test von einem unterschiedlichen Piktogramm eingeleitet. Die Folge war, daß nun Action-, Adventure-, Sport-, Strategie- und Simulatiionspiele kreuz und quer durchs ganze Heft verteilt waren. Nach 15 Minuten Gewöhnungszeit kapierte man die Sache aber.
Für die Konsolen gab es nun mehr Tests, und so wurde die Rubrik vergrößert und logischerweise 'Konsolen' genannt. Zu guter Letzt bekam die Hitline auch ein etwas anderes Gesicht.
3/91: Seit nunmehr 5 Jahren gibt es sie, die ASM (die Krüge hoch!).
4/91: Die letzte Ausgabe, in der Uli den Secret Service leitet. Eine alte Tradition geht zuende (snif).
5/91: Ab dieser Ausgabe leitet Peter Bachmann den Secret Service, welcher nun in der Mitte des Hefts zu finden ist und sich vergrößert hat. Seit heute gibt es für jeden Tip/jede Antwort mindestens







20 DM cash. Vorbei sind die Zeiten, in denen man geschrieben hat, um seinen Namen in der ASM zu lesen und bei seinen Freunden angeben zu können.
6/91: Der GameBoy bekommt endlich seine eigene Rubrik, die GameBoy-Corner, die unter die Fittiche von A-Man kommt. Die Charts werden nun profimäßig von Media Control ermittelt.
7/91: Die ASM ist nicht mehr das meistgekaufte Computermagazin. Der Nr.1-Titel klebt nun (noch?) auf dem Cover der Xxxxx Xxxx. Unter den Bewertungen der Tests steht ab nun für Lesefaule eine Kurzbewertung des Spieles. Von Genial bis Mies ist alles vertreten.
9/91: Die Rubrik 'Clubs' wird eingeführt. Na ja, wers braucht. In der ASM-Hitline sind nun auch Leser-Grafik- und Soundcharts vertreten.
10/91: Ab dieser Ausgabe leitet Michael Anton den Secret Service.
11/91: Mal wieder eine Jubiläumsausgabe. 5000 Tests, wenn das nichts ist. Die Seiten der ASM sind jetzt aus umweltfreundlichem Papier und deshalb etwas dünner. Die Poster sind auch bloß noch halb so groß, und seitdem hält auch das Cover (ein Wunder). Der Secret Service ist nun 32 Seiten stark, wovon aber ein Viertel Werbung und Krimskrams ist. Laßt das doch bitte wieder raus, ja?
12/91: Manfred „Big Boss" Kleimann hat klammheimlich die ASM verlassen und versucht woanders sein Glück. Ab jetzt bestimmt Matthias Siegk den Kurs. Der Secret Service bekommt sein eigenes Bild.
2/92: Die ASM ist um 1,7 cm größer geworden (zuviel gedüngt, wie?)
4/92: Sollte die ganze Ausgabe kein Aprilscherz sein, dann gibt es ab jetzt:
- wieder die einzelnen Rubriken (Action, Adventure, Sport, Simulation, Strategie und Konsolen), die von dem alten Piktogramm eingeleitet werden.
- Ein neues Zeichen für Hit, Megahit und Flop
- Ein neues Schriftbild
- Statt genial bis mies stehen nun die Bezeichnungen sehr gut bis sehr mangelhaft. Für diese Ausgabe verdient Ihr ein dickes Lob. Bis auf das Vorwort, welches Ihr entweder in Deutsch oder Englisch aber nicht beides gemischt schreiben solltet, ist alles perfekt.
Wenn man sich nun die ganze Geschichte von 12/89 bis 4/92 betrachtet, stellt man fest, daß die Mannschaft fast komplett ausgewechselt wurde. Außer Uli, Matthias Siegk und Michael Suck ist von der alten Crew keiner mehr übrig.
Was sich aber nicht geändert hat, ist der Preis von 7,50 DM und das Feedback, daß von Meister Uli geleitet und von Lesern, die irgendwas daherlabern (so wie ich), gebildet wird.
So, das war's.
(...)
Michael Meinert

(Anm. d. Red.: Was für ein schöner Brief. Das Vorwort ist übrigens nicht in Deutsch und auch nicht in Englisch, sondern in Suaheli, und die Lautschrift bildet nur zufällig einen deutschen Text. Ist jedesmal echt knifflig, das hinzubekommen.)

„Einmal monatlich"

In der Ausgabe Nr. 4/92 hat sich ein gewisser Tobias Pölleth ziemlich schlecht über die ASM geäußert. Da ich ein treuer ASM-Leser bin (seit einem Jahr dabei), muß ich mich dazu äußern. Junge, liest Du nur die Seitennummern, oder auch das was auf den Seiten draufsteht? Was hat die Seitenanzahl mit dem Inhalt zu tun? Darauf kommt es doch an, oder? Wenn man bedenkt, daß die ASM nur einmal monatlich erscheint, ist der Preis von 7,50 DM genau richtige
(...)
Wenn du noch mehr solcher Briefe auf Lager hast, schreib' sie nicht an das Feedback.
(...)
(Ich konnte nicht einschlafen und schmiedete Rachepläne). Ich will mich aber nicht weiter ärgern und beschreibe Euch meinen ersten Eindruck auf die ASM im neuen Look. Super! Finde ich echt Klasse! Auch die neuen 'Megahit'- und sogar 'ASM Flop'-Prädikate sehen gut aus (besser als die alten). Das Cover ist wieder mal super geworden. Das Poster auch – schade nur, daß die Poster jetzt kleiner sind. Als ich aber auf der Suche nach den Konvertierungen war, erlebte ich eine Enttäuschung. Die Konvertierungen sind jetzt im ganzen Heft aufgeteilt. Wieso habt ihr das geändert?

Die Xxxxx Xxxx (igitt) hat einen Bewertungskasten, in dem steht, für welches Computersystem das gestestete Spiel zu bekommen ist, oder welche Versionen noch geplant sind oder in Vorbereitung. Da erfährt man sofort, ob man sich auf das Spiel freuen darf, oder ob es auf dem Amiga erscheint. Könntet ihr vielleicht nicht sowas ähnliches errichten?
Thomas Kampa

(Anm. d. Red.: Zuerst einmal sei anzumerken, daß unser Heftumfang im Gegensatz zu dem anderer Publikationen in diesem Bereich meist ein größerer ist. Das beste Beispiel haben wir zur Zeit. Man sehe sich mal an, wie die Seitenzahlen mancher Magazine gegen Sommer abnehmen! Bei uns wird das - wenn überhaupt - nur in sehr begrenztem Umfang geschehen. Die Konvertierungen - wie bereits erwähnt - sind nach Genres aufgeteilt. Das ist unglaublich sinnvoll und logisch, ehrlich.

Zur letzten Frage kann ich nur sagen, daß Du Dir mal die Textheader ganz genau (!) ansehen solltest.)

„Kurswechsel"

Vor ungefähr einem halben Jahr begann alles, ich wollte mir nämlich alle möglichen Computerzeitschriften holen und mich für eine entscheiden (ich bin PC- und GameBoy-User). Also holte ich mir die Xxxxx Xxxx, Xxxx Xxxx, XX Xxxxx, Xxxxx Xxxxx und weiteres Zeug. Ich las mir alle durch und entschied mich endgültig für die Xxxx Xxxx von der ich fasziniert war (und es noch bin). Ich habe für meinen PC alles, was man braucht (486, Soundblaster, 40 Mhz, 200 MB, 5 MB Arbeitsspeicher und etliche Programme), und vor allem hatte ich alle aktuellen Spiele der damaligen Zeit (Police Quest 3, Terminator, Time Quest, Silent Service 2, Gunship 2000, Larry 5 usw.), und so kam es, daß mich eines Tages (15.10.1991) mein Freund Mario fragte: 'Ej Ömi, haste schon ASM?' Zuerst blieb mir fast mein Herz stehen bei dem Gedanken, kein neues Spiel zu haben (ich dachte zumindest, ASM wäre eins). Stotternd sagte ich: 'J. . . . Ja, ja hat 'nen super Sound, nicht?' Er starrte mich 'ne Weile an als hätte er zum ersten Mal einen Menschen gesehen und lachte dann schallend los. Ich zog es vor, nichts mehr zu sagen und ging ihm schnell aus dem Weg, während er fast umfiel vor Lachen. Am Nachmittag ging ich wie der Zufall es wollte zum Lotto-Toto, und was sah ich da? 'ASM'! Hatte mein Freund nicht von ASM gesprochen, oder hatte er vielleicht „ALM" oder sowas gesagt? Kurzerhand griff ich mit meiner Hand danach, bezahlte schnell, lief nach Hause und schloß mich für mindestens 2 Stunden im Zimmer ein. Ich war einfach begeistert, und jetzt, nach 5 Monaten, bin ich es immer noch. Ich hole mir jetzt jede Ausgabe. So, und jetzt über die ASM. Zuerst das Schlechte:

Ach, fast hätte ich's vergessen: Nicht traurig sein (gell), man lernt schließlich nie aus (gell). Also:

1. Müßt ihr denn 3 Clubseiten einbringen? Das nervt doch!
2. Mann oh Mann . . . . oh Verzeihung manoman (gell? Hä, hä), wenn bei den Postern beide Seiten schlichtweg super sind, wie z.B. in der ASM 3/92: Populus II und Star Trek, wie soll man sich denn da entscheiden, welche Seite man nehmen soll?
3. Diese großen Überschriften, wie bei der Bildzeitung (gell). Könntet ihr die nicht etwas kleiner machen und stattdessen vielleicht ein Photo einfügen?
4. 10 Seiten Kontaktmarkt, Kleinanzeigen usw.!!! Das ist ja Wahnsinn! Stattdessen könntet Ihr ja das Feedback größer machen.
5. Warum liegt eigentlich die Vorschau umgekehrt? Also, ich blick' da nicht durch!

Und nun der Positive (gell):
(. . .)
Mann, an Euch ist alles echt super, um alles aufzuschreiben, reicht ja der Platz nicht, aber das Beste muß ich ja noch schreiben: das Feedback ist 'obergeil'!!! Ich find's oberst spannend und witzig, aber etwas muß ich noch zum Brief von Marcus Matzner (3/92) sagen: Ist ja ganz o.k. von Dir, daß Du Dich entschuldigst, aber warum schreibst Du dann so besch. . . Sachen?
(. . .)
Ömer Aktasli

(Anm. d. Red.: 1. Einen echten 'Abtrünnigen' interessieren die Clubs wahrscheinlich nicht, aber es gibt sicher genug User, die ein bisserl Anschluß suchen, und die finden's gut.

2. Das ASM-Poster ist, wie Du sicher schon gemerkt hast, eine Wende-Poster, d.h., daß Du eine Woche lang die eine, und eine Woche lang die andere Seite angucken kannst. Natürlich könntest Du auch zwei ASMs kaufen, was uns sehr gut gefallen würde.
3. Nun ja, soooo groß sind sie auch wieder nicht, die Überschriften. Hier und da ist mal eine für die allgemeine Heftgestaltung vonnöten, und die Bilder haben doch auch mehr zu- als abgenommen, oder etwa nicht?
4. Der Kleinanzeigenteil, unendliche Weiten. . . wie könnte man den weglassen? Stell' Dir vor, Du willst Deinen ZX81 eines Tages loswerden, wo inserierst Du dann?
5. Falsch! Die Vorschauseite ist die einzige, die NICHT auf dem Kopf steht. Ihr haltet die ASM jedesmal verkehrt herum!)

SCHNELL!

Wer uns bis heute noch nicht geschrieben hat, sollte dies schleunigst nachholen. Adresse?

ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE







SPIELEN OHNE ENDE ?

MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN

Hardware

AMIGA 500 Speicherwerweiterung

- auf 2.5 MB	222,– DM
- auf 2.5 MB mit Uhr	248,– DM
- auf 1 MB	59,– DM
- auf 1 MB mit Uhr	69,– DM
- ext. Laufwerk 3.5	159,- DM
Soundblaster 2.0 dt. Version	**279,– DM**
- mit CMS CHIPS	333,– DM
Soundblaster pro 3 dt. Version	**498,– DM**
- mit Windows 3.1	579,– DM
Adlib compatible Soundkarte	**129,– DM**

WIR VERSENDEN AB SOFORT VERSANDKOSTENFREI!

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit	nur 399,– DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10fache Geschwindigk. zum Nachrüsten	nur 179,– DM
- TURBO SYSTEM mit RED BARON	nur 477,– DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882	nur 577,– DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON	nur 655,– DM

Spiele zum Kaufen!

AMIGA	
Pacific Island*	79,90 DM
Monkey Island II*	79,90 DM
Red Baron*	79,90 DM
Shuttle*	a.A.
Wing Commander	a.A.
Mad TV	a.A.
Jaguar XJ 210*	74,90 DM

MS-DOS	
Shadowlands*	79,90 DM
Aces of the Paccific	84,90 DM
Dark Seed*	89,90 DM
Pacific Island*	82,90DM
Dune*	89,90 DM
Links Pro*	89,90 DM
J.White Whirlwind	89,90 DM
Powermonger*	79,90 DM
Dungeon Master*	a.A.

Alle Spiele mit* werden als deutsche Vollversion oder mit deutscher Anleitung geliefert.

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin,Boxhagener Str.23,Tel.: Ost-Berlin/5892067 • **O-1071 Berlin**,Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee,Telefon auf Anfrage **O-1330 Schwedt/Oder**,Ringstr. 8, Tel.:0037/3725/31620 • **W-2000 Hamburg 76**,Beethovenstr.57,Tel.:040/224633 • **2000 W-Hamburg**, Beim Schlump 21,Tel.: 040/458115 • **2820 W-Bremen 71**,Fresenbergstr. 54,Tel.:0421/607404 • **W-2300 Kiel**,Sternstr.18 (am Wilhelmplatz), Tel.:0431/970046 • **O-3014 Magdeburg**,Braunschweiger Str.104, • **W-3100 Celle**,ImKreise16, Tel.:05141/214411 • **W-3300 Braunschweig**, Holwedestr.10,Tel.:0531/508231 • **O-3300 Schönebeck**,Ahornstr.11,Telefon auf Anfrage • **W-4000 Düsseldorf 30**, Gneisenaustr.1,Tel.:0211/4910187 **W-4040 Neuss**,Hamtorstr. 20,Telefon auf Anfrage • **W-4050 Mönchengladbach**,Neusser Str.210,Tel.:02161/601556 • **W-4100 Duisburg 1**, Ulrichstr.2-4,Tel.:0203/21084 • **W-4250 Bottrop 1**,Essener Str. 6,Tel.:02041/21973 • **W-4290 Bocholt**, Nordwall 13,Tel.: 02871/184123 **W-4300 Essen 1**,MoltkeStr.36,Tel.:0201/207629 • **W-4330 Mülheim**,Delle 47,Tel.: 0208/390370 • **W-4350 Recklinghausen**,Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage • **W-4400 Münster**,Ferdinandstr.8,Tel.:0251/278515 • **W-4440 Rheine**,Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • **W-4500 Osnabrück**, Petersburger Wall 17,Tel.:0541/586809 • **W-4630 Bochum**,Herner Str.383,Tel.:0234/531018 • **W-4690 Herne**, Hauptstr.178,Tel.:02325/53643 **W-4800 Bielefeld**,Schloßhofstr.1,Tel.:0521/138033 • **W-5000 Köln 1**,Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806 • **W-5000 Köln 41**,Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • **W-5400 Koblenz**,MarkenbildchenWeg 24,Tel.:0261/31848 • **W-5500 Trier**,Zuckerbergstr.21,Tel.:0651/40532 **W-5600 Wuppertal**,Friedrich-Engels-Allee296,Tel.:0202/81118 • **W-5787 Olsberg**, Bahnhofstr.19,Tel.:02962/6753 • **W-5800 Hagen**, Bergischer Ring 5,Tel.:02331/26774 • **W-5840 Schwerte**,Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813 • **W-5880 Lüdenscheid**, Forum am Sternplatz2, Tel.:02351/21900 • **W-6000 Frankfurt a.M.**,Wielandstr.25,Tel.:069/590180 • **W-6100 Darmstadt**,Holzhofallee 1a,Telefon auf Anfrage **W-6300 Gießen**,Neustadt 25,Tel.:0641/65756 • **6348 W-Herborn**,Westerwaldstr. 4,Tel.:02772/41332 • **6360 Friedberg**,Kaiserstr. 201, Tel.:06031/61917 • **W-6500 Mainz 1**,Kirschgarten6,Tel.:06131/237665 • **W-6600 Saarbrücken**,Stengelstr.8,Tel.:0681/582771 **W-6650 Homburg**,Karlsbergstr.16,Tel.:06841/15142 • **W-6670 St. Ingbert**,Ludwig Str. 14,Tel.:06894/382850 • **W-6680 Neunkirchen**,Bahnhofstr. 13,Tel.: auf Anfrage • **W-6733 Hassloch**,Langgasse52,Tel.:06324/2092 • **W-6800 Mannheim**,Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring,Tel.:0621/101203 **O-7033 Leipzig**,Dreilindenstr.17,Tel.:0037/41/4787781 • **W-7500 Karlsruhe 1**,Lessingstr.5,Tel.:0721/853360 • **W-8000 München**, Ringeisenstr.8, Tel.:089/531764 • **W-8500 Nürnberg**,Findelwiesenstr.37,Tel.:0911/467744 • **W-8900 Augsburg**,Heini-Dittmar-Str. 17,Tel.:0821/581993 **W-8960 Kempten**,Kronenstr.33,Tel.:0831/17762 • **O-9102 Limbach-Oberfrohna**,Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30,Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

„(Definition) & Rechnung“

Ich hoffe, daß ich auch ohne Einschleimerei in's Feedback komme. Ha, Feedback. Das ist der erste Punkt, warum ich schreibe. Denn (Definition), wenn sich eine Maschine durch eigene Ergebnisse steuert, nennt man dies, na? Richtig, „feed back“.
(...)
(Ich habe übrigens gewettet, daß Du den Brief wegen des folgenden Abschnittes nicht abdruckst! Warum? Lies einfach weiter.)
Die Werbung in Eurer Zeitschrift (Ich nenne mal Zahlen aus der 4/92)
164 Seiten umfaßt die ASM 4/92; davon sind....
....10 Seiten Werbung für Tronic-Verlag und Produkte
....47 Seiten bezahlte Kleinanzeigen und Firmenwerbung
das sind ca. 28,7% Werbung.
Und dann bemerke man:
1 Kleinanzeige (5 Zeilen, 4,3 cm lang) - 5 DM
1 Geschäftsanzeige (pro Zeile) - 10 DM
auf eine Seite passen:
60-76 Kleinanzeigen,
300-360 Zeilen (4,3cm) oder
ca. 15-17 Geschäftsanzeigen.
Da wird eine ganze Seite ziemlich teuer:
ca. 340 DM (nur Kleinanzeigen)
ca. 3300 DM (nur Geschäftsanzeigen)
Und das alles in schwarz-weiß. Wer da eine ganze Seite für sich allein haben will und dazu farbig, muß wohl noch ein paar Mäuse mehr blechen. (Und wie viele Seiten Werbung waren das noch mal pro ASM? Und die Gesamtsumme an Werbeeinnahmen?
So, das sollte mal verdeutlichen, daß die 7,50 DM der ASM nicht ganz berechtigt sind, es sei denn, ihr stockt noch so um 20-30 Seiten Spieletests, Secret Service, Feedback usw. bei gleichbleibendem Preis auf.
(...)

Manuel Skosparek

(Anm. d. Red.: Wir freuen uns außerordentlich, wenn sich unsere Leser derart für ASM interessieren, daß sie gleich unsere Buchhaltung übernehmen wollen. Leider muß ich Dich aber auf ein paar unbedeutende Dinge hinweisen, die in Deiner Rechnung fehlen. Wir stellen nämlich mehr als nur eine (Deine) ASM her, und auch das kostet Geld. Monat für Monat bezahlen wir unter anderem Druck, Satz, Repro, Verteilung, Miete, Telefon, Personal, Kuriere, und diverse andere Kleinigkeiten, wovon man bequem mehrere gut ausgestattete Mittelklassewagen kaufen könnte. Das kannst Du nicht wissen, und darum würde ich Dir vorschlagen, daß Du Dich bei Deiner Heimatzeitung mal rumführen läßt, damit Du einen Überblick bekommst, was an einem Druckerzeugnis alles zu tun ist. Wenn man dann noch bedenkt, daß wirklich jede Kleinigkeit Geld kostet, gewinnt man eine ganz andere Einstellung zu der Sache.)

„Mysterium“

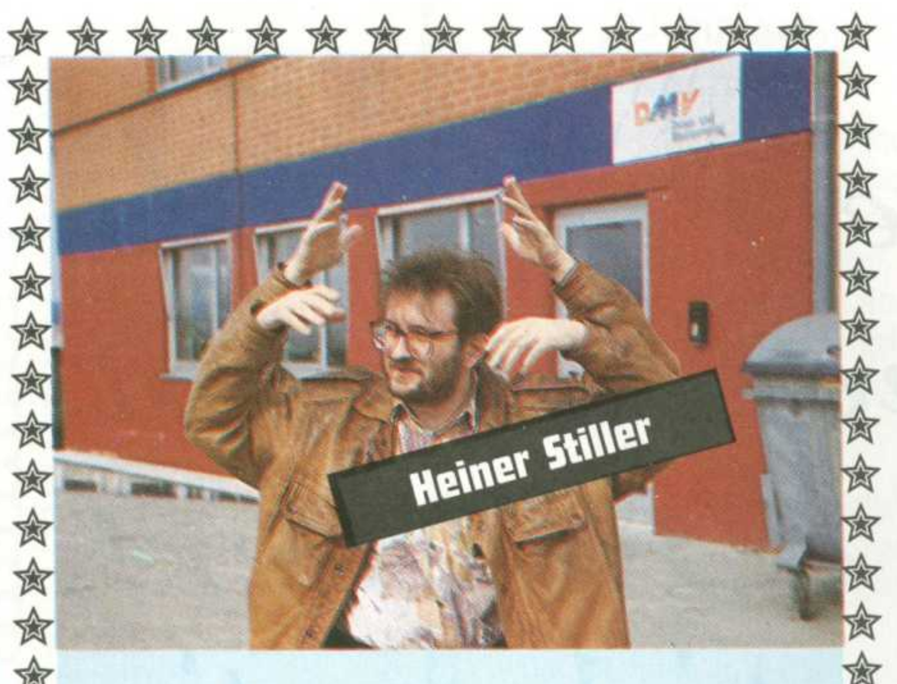
Was hat es mit den Preisen im ASM-Bazar auf sich? Z.B. wurde da Ultima 5 (Amiga) für 20 DM angeboten. Verschickt Ihr dabei nur die Packung, gar nichts, nur die zweite Seite oder was?
(...)
Volker Lüdecke

(Anm. d. Red.: Obwohl es manchmal unglaublich scheint, geht hier doch alles mit rechten Dingen zu. Die Ultimas sind übrigens restlos aus - statt zu zweifeln hättest Du lieber schnell eins bestellen sollen, denn es waren richtiggehende Ultimas mit Karte, Gimmick und allem, was dazugehört.)

„Eindrücke

Ich möchte Euch gerne meine Eindrücke von der AMIGA'92 in Berlin mitteilen.
Ich ging also am 3.4.92 zur besagten Messe. Letztes Jahr war ich von dieser Messe sehr beeindruckt, und hatte also gewisse Erwartungen im Hinterkopf. Schon als ich den Messeführer in Handen hielt, war ich etwas verwundert. „Willkommen zur AMIGA'92 und zur Entertainment '92!“ war auf dem Umschlag zu lesen.
Entertainment '92? Was soll das denn? Laut Veranstalter sollten dieses Mal zwei Messen parallel laufen. Na toll, dachte ich. Mich interessiert zwar nur die Amiga Messe, aber wenn man nicht doppelt bezahlen muß, dann seh' ich mir halt auch die anderen Sachen an. Nun betrat ich die Halle 1 des Messegeländes. Merkwürdig! Die Halle war so leer. Na ja, es waren schließlich diesmal zwei Hallen belegt, dachte ich. Völlig ahnungslos wollte ich mich zum ASM-Stand begeben. Ich durchstöberte Halle 1, ohne den Stand zu finden. Also auf zu Halle 2 und dort die Lage peilen. Als ich auch dort nach längerem Suchen keinen Stand von Euch erblicken konnte, wurde ich schon etwas nervös. Hastig suchte ich noch einmal alles ab. Fehlanzeige! Ihr wart weder in den Ausstellungshallen noch am Messeimbiß, noch auf dem Parkplatz und auch nicht auf der Toilette zu finden. Jetzt konnte nur noch das Ausstellerverzeichnis Licht in diese undurchsichtige Sache bringen. Und da war des Rätsels Lösung. Ihr wart überhaupt nicht da!! Nachdem ich mich von diesem Schock einigermaßen erholt hatte, wollte ich mich zum Commodore-Stand begeben, um mich über die Zukunft des Amigas zu informieren. Doch auf der Suche erging es mir komischerweise genauso wie bei der Suche nach der ASM. Das konnte doch nicht wahr sein!
(...)
Das Schockierendste war, daß sogar Atari, Sega etc. einen eigenen Stand hatten, und nicht nur durch Händler vertreten waren. Also, wenn nicht einmal der Hersteller des Amiga selbst auf dieser Messe vertreten ist, kann man sich ja denken, welche Bedeutung dieser Messe zukommt. Im Vergleich zum Vorjahr war diese Messe langweilig, abgemagert und deprimierend. Meine Fragen zum Schluß.
1. Warum wart Ihr nicht da? Ihr hättet vielleicht noch etwas Schwung auf diese Messe bringen können.
2. Werden die zukünftigen Amiga-Messen ähnlich aussehen, speziell die in Köln?
(...)
Joris Spreer

(Anm. d. Red.: 1. Ein Besuch der diesmaligen Amiga-Messe in Berlin hätte bei uns a) terminlich nicht geklappt und hätte sich b) so oder so nicht gelohnt, wie Du ja gesehen hast. Diese beiden Umstände haben sich schon im Vorfeld abgezeichnet, warum wir auf einen Stand gänzlich verzichtet haben.



Hallo, Welt! 1960 Ried, Oberösterreich. Zehn Jahre Nachwuchs-Großstadt-Cowboy in Frankfurt, dann im Trek landauf, landab durch Hessen. '78 erster Computerspielsuchtanfall (Atari Heimkonsole & Pacman), seither alles benutzt, womit man Bytes zu Sprites machen kann (daddel!!!).

1 Welche Hobbys magst Du? Lesen, malen, kreativen Streß haben.
Von welchem Hobby distanzierst Du Dich? Mit der Bierdose in der Hand Fußball glotzen.

2 Welche Computerspiele magst Du besonders? Underworld, Ultima (alle!).
Welche Computerspiele lehnst Du ab? Sachen wie Desert Strike, die ich ganz schön widerlich finde.

3 Welche Bücher haben Dir am besten gefallen? Dan Simmons' Hyperion, von Terry Pratchett die Nomes-Trilogie: Diggers, Truckers, Wings.
Welche Bücher haben Dir nicht gefallen? Ich lese erst gar keine schlechten Bücher, bzw. höre rechtzeitig damit auf.

4 Welche Art von Musik sagt Dir zu? Rock, Blues, Elektro Pop.
Wo schaltest Du ab? Rap, Hip-Hop.

5 Welche Filme könntest Du immer wieder sehen? Fantasia, Pinocchio und alles von Akira Kurosawa.
Von welchen Filmen rätst Du ab? Dirndl-Filme und alle Streifen, in denen zum Selbstzweck gemetzelt wird.

6 Was ist für Dich die bedeutendste Leistung der Menschheit? Kommunikation.
Was hältst Du für ihre größte Schandtat? Rassendiskriminierung.

7 Ganz allgemein, was magst Du? Freundliche Menschen, fremde Länder.
Was magst Du nicht? Unfreundliche Menschen, Langeweile, profilneurotische Politiker.

Surren in Röhre 5

HOSTILE BREED

System: Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Palace Software, England, Muster von: Hersteller.

So schnell kann's gehen: Eben noch saß man beim Kaffee in der Kantine seiner Forschungsbasis auf Genaro, dann machte es bums und die Erde bebte.

Die Folge ist, daß Heerscharen geifernder, sich mit Rasanz vermehrender Igitt-Insekten durch nun entstandene Risse in die Station eindringen und das Leben der dort Schaffenden ernsthaft bedrohen. Klingt wie der Auftakt zu einem hübschen Shoot'em up mit viel, viel Action - ist es aber nicht. Beinahe schon wäre **Hostile Breed** von **Palace** ein Fall für die Strategie-Ecke.

Wie das? Nun gut, fangen wir vorne an. Die Station besteht aus einer Zentrale, an der acht Röhrenarme sternförmig angebracht sind. Glück für uns, daß 'nur' die acht Arme, nicht aber die Zentrale selbst beschädigt wurden.

Von nun an müssen wir mit dem Fusionsreaktor der Station, diversen Verteidigungssystemen, Einsatz & Herstellung von Reparatur- und Servicerobotern, und dem eigenen Shuttle in ihrem chaotisch-harmonischen Zusammenspiel bei der 'Säuberung' der Station kämpfen. Eins beeinflußt hier das andere, und da die gesamte Geschichte in Echtzeit (!) (ebenso wie die kompletten Lebenszyklen (!) der Aliens) verwaltet wird, erwarten einen bei den ersten Spielen Frustrationswellen ersten Grades.

Ein eigenwilliger Mix

Ein normales Spiel geht ungefähr so vonstatten: Zu Beginn dreht man die Energie einiger nicht akut befallener Röhren runter, um den Reaktor mit den eingebauten Verteidigungssystemen der anderen (Röhren) nicht in kürzester Zeit zu überlasten. Der zweite Schritt ist das Aktivieren der erwähnten Lasersperren etc. wo es nötig erscheint. Nun setzt man sich in das (anfangs ärmlich ausgerüstete) Shuttle und gibt ballermäßig sein Bestes. Mit etwas Glück landet man auf einer der in den Gängen befindlichen Plattformen (sofern intakt, ansonsten durch Roboter reparieren lassen), um hier - ohne Fleiß kein Preis - in einem Subgame ein Schloß zu knacken. Schafft man das, bekommt man ein bei der hastig erfolgten Evakuierung zurückgelassenes Ausrüstungsteil (Waffen, Equipment für Control Center). Mit diesem macht man sich auf den Weg zurück zum Basiszentrum, wo man, bevor man eventuelle Waffen im Hangar einbauen läßt, schnell noch den allgemeinen Status von Reaktor, Feind & Co. checkt und gegebenenfalls (und das ist eigentlich immer der Fall) Hand anlegt.

Hat man das alles gefressen, kann man Hostile Breed sogar als (zu schwaches) Shoot'em up spielen und muß nur noch mit der krassen Unübersichtlichkeit der eigenwilligen, teilweise etwas 'abstrakten' Grafik zurechtkommen.

▲ *Dies Schloß wäre geknackt*

Wenige Features, viele Probleme

Was Features angeht, kann man das Game ziemlich in der Pfeife rauchen - entweder spielt man oder nicht, und da sind wir wieder bei der typischen Hybrid-Problematik angelangt. Für ein Ballerspiel ist a) die Grafik zu unübersichtlich, b) die ganze Sache zu ruckelig (wohl ein Nachbeben) und c) das Gamedesign zu schwach - für ein Management-/Strategiegame fehlt ein wenig an Tiefe und hängt zuviel von der Ballerei ab. 'Was tun?', sprach Heuss, denn bei derartigen Mängeln hilft auch die gute Übersetzung ins Deutsche kaum. Wer beim Ballern keine zu hohen Ansprüche stellt und die hektische Strategie liebt, kann sich das Game durchaus mal ansehen. ■

Uli

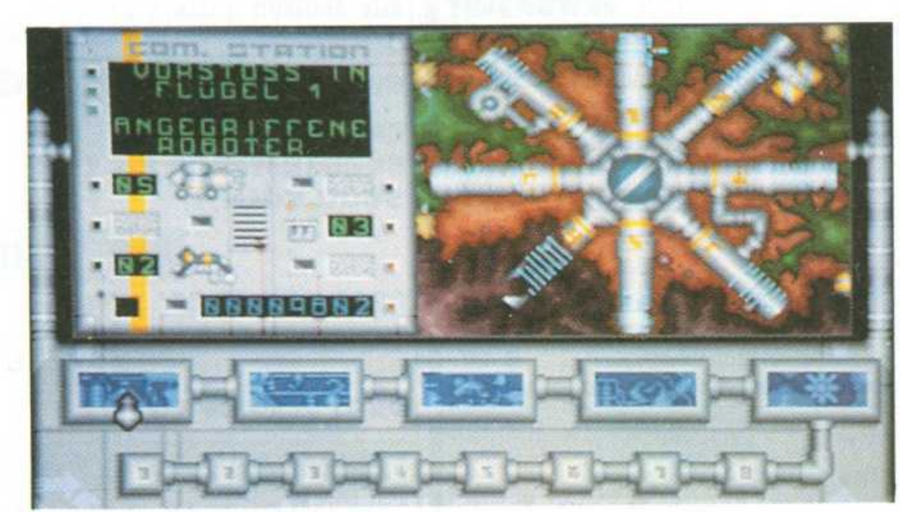


Absturz in Röhre 7: schon besser geballert! ▶

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Das Kommandozentrum der Station*

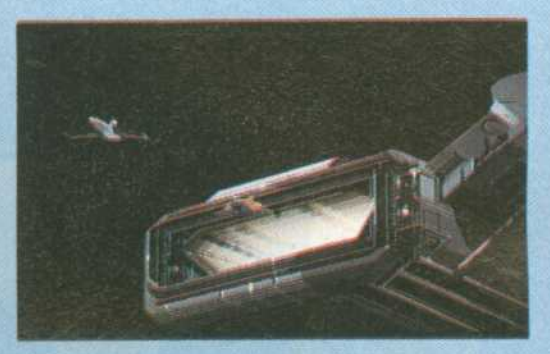


SEIT 5. JUNI AM KIOSK . . .
DAS STARKESTE TÜCK SPECIAL
Mit:
BUCK ROGERS 2
STAR TREK
GOBLIIINS
AMBER STAR
RETURN OF MEDUSA
WILLY BEAMISH
ZORK 1–3
. . .
SONDERAUSGABE 16
aktueller software markt
SPECIAL
LÖSUNGEN:
STAR TREK
BUCK ROGERS 2
AMBER STAR
WILLY BEAMISH
GOBLIIINS
POSTER: AMBER STAR
JOYSTICK-SONDERTEIL
WIE STARK IST EUER STICK?
PLUS:
RETURN OF MEDUSA
ECO QUEST
SPELLCASTING 201
ZORK-TRILOGIE
SPECIAL PROFILE
& VIELE NEWS . . .
JOYSTICKS IM TEST! . . . auf 12 Seiten!
. . . AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

F-29 goes Space

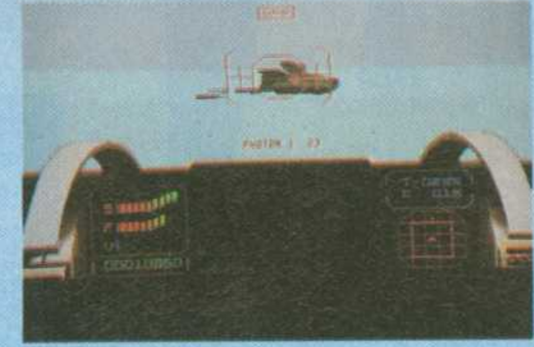


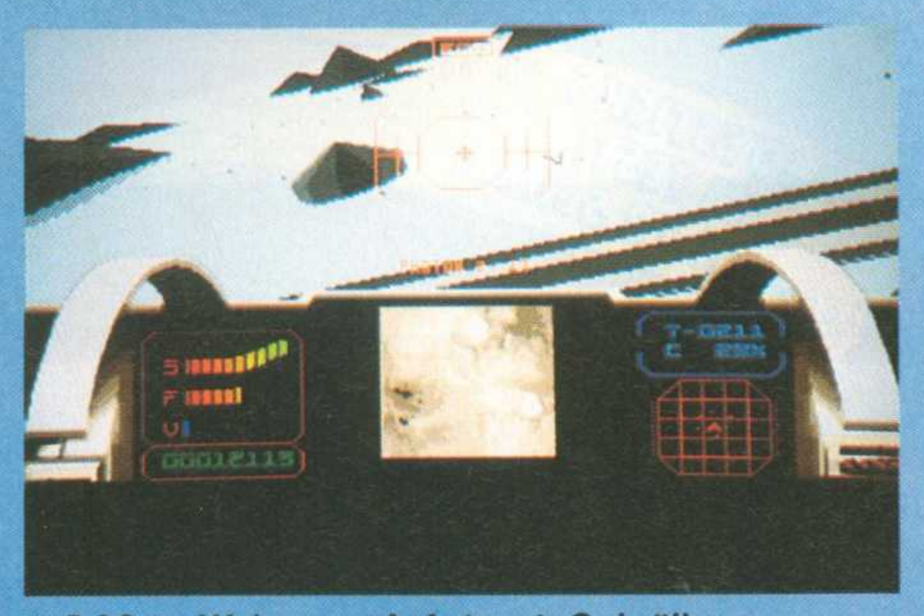
▲ *Schöne Grafiken vermitteln die Hintergrundstory*



▲ *Die Galactica läßt grüßen*

▼ *Ein würdiger Gegner*





▲ *F-29 im Weltraum: Auf sie mit Gebrüll*

EPIC

System: Amiga, geplant für: PC, empf. VK-Preis: 90 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.







Fa-bel-haft. Da haben es sich die Jungs von Ocean ein bißchen zu einfach gemacht. Ihr neues Stargame Epic tritt nämlich volles Kaliber in die Fußstapfen vom Jägerspiel F-29 und kann Games wie zum Beispiel Wing Commander in keiner Weise das Wasser reichen. Na klar, vor zwei Jahren wäre Epic so ein echter Renner, aber im Jahre 2 Anno Wiedervereinigung, sind die Grafikroutinen doch eher alter Plunder.

Luke Skywalker meets Starbuck

Neu ist an Epic eigentlich nur das Szenario. denn die ganze Sache spielt im Weltraum. Daß dabei alle Register des Science-Fiction Films gezogen wurden, soll hier nur am Rande erwähnt werden. Also, wer schon immer mal sehen wollte, wie Luke Skywalker gemeinsam mit Starbuck aus dem Kampfstern Galactica herausschwirrt, nachdem Raumschiff Enterprise Alarm gegeben hat, und wem das Szenario von F-29 Retalitator zu realistisch ist, der ist mit Epic gut bedient. Jetzt dürfen nämlich Raumminen zerlegt, feindliche Jäger zusammengeschossen, und diverse Planetenfestungen atomisiert werden.

Als kleinen Zusatz gibt es übrigens nette Grafikanimationen, die eine Hintergrundstory erzählen, aber aus Epic auch keinen ASM-Hit machen können. Der Sound ist so abwechslungsreich wie ein tibetanischer Meditationsgong. Mein Tip: Epic-Sound ganz aus und volles Rohr Motörhead durch die Boxen knallen lassen.

Nach soviel Trubel um Epic hätte man mehr erwarten können. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

*1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—***
*2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—***
*Adlib Musik-Karte /dt • **129,—** (IBM-PC)*
*Advanced Gravis Joystick • **84,95** (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)*
*Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,80***
*Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95** (Amiga, Atari ST)*
*PC-Soundman /dt • **239,—** • Sound Blaster 2.0 /dt • **298,—** (IBM-PC)*

COMPUTER-TUNING



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V,mö	V,mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V,mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Darklands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Dark Seed /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V,mö	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliiins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) à	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
***Mad* TV /dt**	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Paperboy 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	V,mö	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	*79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—

V,mö = Vorbestellung möglich

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38, P-80 je	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. HE 162	—	39,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
***U*ltima 6 /dt**	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V,mö	99,—	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt (Wing Commander 1 + Mission 1 & 2)	—	99,—	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V,mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

MEGAHITS

Amberstar /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Formula One Grand Prix /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Might & Magic 3 /dt	**75,—**	Amiga
Secret of Monkey Island 2 /dt	**89,—**	IBM-PC
Special Forces /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	**79.—**	IBM-PC
Treasures of the Savage Frontier	**75,—**	IBM-PC
Ultima 6 /dt	**73,—**	Amiga
Ultima 7 /dt	**89,—**	IBM-PC
Ultima Underworld /dt	**85,**	IBM-PC

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

Stürmisch bis gut






▲ *Der Endgegner des ersten Levels hat wohl zu scharf gegessen ....*

DELIVERANCE
System: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: 21st Century Entertainment, England, Muster von: Hersteller.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT setzt mit DELIVERANCE einen echten Klassiker um: Der graubärtige Kraftprotz aus Stormlord 2 prügelt sich nun auch fröhlich auf den 16-Bittern.

Die Urversion diente dabei lediglich als Inspiration, denn das hier vorliegende Programm hält sich ganz und gar nicht and die 8-Bit-Vorlage des Hack-'n-Slay-Spektakels. Als Stormlord habt Ihr die verantwortungsvolle Aufgabe, die vom Teufel gefangengenommenen Feen aufzuspüren und aus Satans Klauen zu befreien. Zu diesem Zweck seid Ihr mit einer schweren Axt ausgerüstet, mit der Ihr sowohl werfen, als auch kräftig zuhauen könnt. Zwecks Wegmarkierung schleppt Ihr zusätzlich einen Satz an Opalen mit Euch herum.

Die vier labyrinthartigen Levels sind relativ umfangreich – es hätten allerdings zahlenmäßig ruhig ein paar mehr sein können. An vielen Stellen sind kleine Puzzles eingestreut, die mit Geschick und Köpfchen zu lösen sind. Und am Ende jedes Levels wartet ein fieser Obermotz auf Euch, der immer nur an einer einzigen Stelle verwundbar ist. Nur, wo ist die? Da seid Ihr echt gefordert.

Für diese Endgegner hätten die holländischen Programmierer übrigens eine Medaille verdient – nicht oft sieht man auf dem Amiga derartig gigantische und noch dazu voll animierte Gegner. Die Grafiker haben sich ohnehin mächtig ins Zeug gelegt: So nutzt die Amiga-Version die vollen 32 Farben aus. Bedingt durch die enorme Sprite-Größe ruckelt das Scrolling allerdings etwas.

Vom Konzept her bietet Stormlord leider wenig Innovatives. Man besann sich eher auf das altbewährte Hack-'n-Slay-Prinzip von Hau-drauf-und-finde-Ausgang. Die Grafik und die passenden Soundeffekte trösten dafür über ein paar spielerische Mängel hinweg. ■

top

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



▲ *Der Stormlord in schwindelerregenden Höhen*

KONVERTIERUNG DELIVERANCE (Atari ST)

empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Je rüder der Barbar und je brachialer die Waffe, umso zarter die zu befreienden Maiden. Der muskelbepackte Stormlord macht da keine Ausnahme, er schwingt die Streitaxt und errettet schutzbedürftige Feen. Um einiges bunter und ansprechender als der Vorläufer gestaltet, vermag Deliverance, trotz größerem spielerischen Tiefgang, nicht so recht zu überzeugen. Das Scrolling ruckelt, der Bildschirmausschnitt rollt recht unmotiviert in die eine oder andere Richtung und versucht, mehr schlecht als recht den Bewegungen des Barbaren zu folgen.



Stellenweise echt blutrünstig

Der Sound vermag auch kaum die Hürde des Mittelmaßes zu nehmen, wodurch das ganze Spiel eigentlich nur eingefleischten Barbaren- und Hackebeil-Fans empfohlen werden kann. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Ein Dickhäuter auf Weltreise

C J'S ELEPHANT ANTICS

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis ca. 30 Mark, Hersteller: Code Masters, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Dick, grau und erdnußkauend, das ist CJ, der rüsselbewehrte Jungelefant, der auf seiner ersten Weltreise feststellen muß, daß er bei Computerspielern so beliebt wie bei allerlei Bösewichtern unbeliebt ist.



▲ *Statt Monty . . .*



▲ *. . . jetzt CJ.*



Egal, wo ihn sein Trip hinführt, er wird schon erwartet. Fauna, Flora als auch die Einwohner der jeweiligen Reiseländer sind gar nicht gut auf den Dickhäuter zu sprechen, und alle versuchen, CJ das Leben schwerzumachen. Jeder der Bösewichter geht auf die Art und Weise vor, die er am besten beherrscht. Frösche springen CJ an, Kannibalen werfen mit Speeren und Affen mit Kokosnüssen, Wolken schleudern ihm Blitze hinterher, und Schneemänner versuchen, mit Schneebällen zu treffen.

All diesen Attacken kann der freundliche Elefant von nebenan nur begegnen, indem er ihnen springend ausweicht oder dadurch, daß er die Angreifer durch das Spucken von Erdnüssen unschädlich macht. Besiegte Gegner hinterlassen Extras. Diese fast schon obligatorischen Boni bringen entweder Punkte oder aber Unverwundbarkeit, die allerdings nur ein paar Sekunden andauert.

Code Masters haben in CJ's Elephant Antics alles hineingepackt, was zu einem vernünftigem Jump & Run dazugehört. Sogar die beliebten Levelwächter sind vorhanden. Daß es sich um ein schnell produziertes Billigspiel handelt, merkt man an der wenig detaillierten Grafik und den recht eintönigen Extras. Darum gibt es für dieses an sich süße Game auch nur ein Zufriedenstellend. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Steuerung	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Affenjagd per Joystick

CATCH'EM

System: Amiga, geplant für: PC, C-64, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller: Prestige, Muster von: Hersteller.

Dank eines verpennten Tierpflegers sind alle Affen des hiesigen Zoos ausgebrochen. Vom Gorilla bis zum Schimpansen sind sämtliche haarigen Klettermaxen auf der Flucht.

Großalarm für Jeff, den amtlichen Affenfänger. Die tolldreiste Bande hat sich überall eingenistet: Weder Parks und Wohnblocks, noch stillgelegte Minen oder abgelegene Waldstücke sind vor den Primaten sicher.

An Bord seines Affenfängermobils hat Jeff eine Reihe von Instrumenten, die seine Aufgabe erleichtern: Futternäpfe, die verfressene Schimpansen für einige Augenblicke zu fesseln vermögen, Gummipuppen in Form lasziver Gorillaweibchen, oder Pfähle, die mit Affenschädeln verziert sind. All diese Utensilien benötig Jeff auch dringendst, da jede Affenart sich anders verhält: Die Schimpansen hüpfen behende umher, und ignorieren den Affenfänger einfach, die Orang Utans verschieben alle Leitern im Szenario (die hochintelligenten Tiere versuchen, den perfekten Urwald zu designen), und die Gorillas verprügeln Jeff sofort, wenn sie ihn erblicken.

Hat der Jäger alle Affen in einem Gelände (=Level) in die entsprechenden Fangkisten gesteckt, geht es im nächsten, der insgesammt 37 Levels weiter. Eure Aufgabe, denn Ihr sollt Jeff natürlich steuern, ist ein Job, der sowohl lustig als auch stressig werden kann. Auf jeden Fall ist CATCH'EM ein solides Jump & Run-Spiel mit einigen netten Ideen und lustigen Animationen. ■

hs



▲ *Affenjagd ohne Safari . . .*



▲ *oder Safari ohne Affenjagd?*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Welcome Back

PARASOL STARS

System: Amiga, geplant für: C-64, empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Taito/Ocean, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Es gibt Firmen, die einen Hit nach dem anderen produzieren und zwischendurch mal einen Flop abliefern. Bei OCEAN war es bislang umgekehrt. Nach einigen Mißerfolgen ist mit PARASOL STARS nun endlich wieder ein gutes, witziges und vor allem technisch makelloses Jump'n'Run gelungen. Und die beiden Hauptfiguren sind ohnehin längst keine Unbekannten mehr. . .

Es sind nämlich keine geringeren als Bub und Bob, die nun mehr in ihr drittes Abenteuer hüpfen. Nachdem sie 100 Level in *Bubble Bobble* und zum Teil sehr hektische Abenteuer auf *Rainbow Island* erlebten, geht es nun auf acht Planeten mit je sechs Abräum- und einem Endgegner-Screen weiter.

▲ Ein fruchtiges Vergnügen . . .

Zumindest ist dies die offizielle Version – es gibt da nämlich noch einige Zusatzlevel, die man aber nur erreichen kann, wenn man entsprechende Symbole – will sagen: Türöffner! – sammelt.

Apropos sammeln: Das kann man wirklich zuhauf. Man rennt, mit einem Regenschirm bewaffnet, durch die Gegend und schlägt zunächst einmal auf alles ein, was da kreucht und fleugt. In den meisten Bildern hat man aber auch die Möglichkeit, den Schirm aufzuspannen und herabfallende Tropfen zu horten: Fünf Stück ergeben einen Supertropfen, der sich beim Abfeuern in aus dem Erstlingswerk bekannte Extras verwandelt.

Die dritte Funktion, die der Regenschirm hat, ist die des Schutzschildes. Aber Vorsicht: Feinde, die von unten nahen, kommen trotzdem ans Ziel – Rundumschutz ist also nicht möglich.

Jene können übrigens auch durch Aufnehmen der Tropfen und Abfeuern selbiger erledigt werden, wobei sie beim ersten Treffer nur betäubt sind. Auf gleiche Weise lassen sich auch die ganzen Extras, die oft ohne ersichtlichen Grund auftauchen, aufnehmen.

»Bubble Bobble III oder Rainbow Island II? Wie auch immer – PARASOL STARS ist ein würdiger Nachfolger«



▲ . . . auf auf dem ST

KONVERTIERUNG PARASOL STARS (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Taito/Ocean, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Drei Dinge sind bei der ST-Version anders: Der Sound ist (systembedingt) etwas schwächer, in die einzelnen Levels wird man nicht mehr „getragen", sondern der Screen wird kurz schwarz, und dann ist man im nächsten Bild. Der dritte Punkt gefiel mir aber ganz und gar nicht: Manche Spielebenen brauchen (auch auf Amiga) mehr Platz, als der Schirm bietet – und auf dem ST sogar soviel, daß nur noch ein Bruchteil dargestellt werden kann. Weil aber sonst fast alles stimmt, drükke ich nochmal ein Auge zu und vergebe auch hier einen Stern. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Marcus meint:

Niiiiiedlich, da muß sich der kleine Retter mit dem Regenschirm aufmachen, um Planeten von hundsgemeinen Einhörnern, Autobussen und Klavieren zu befreien. Spielspaß satt für alle Jump-and-Run-Fans. Extrawaffen und Symbole zum Sammeln bringen Abwechslung in die ganze Geschichte. Für das mittlerweile zur Genüge bekannte Spielprinzip gibt es von mir nur ein:

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Grafisch erst in späteren Levels richtig überzeugend, wird man ruckelfrei von einem Screen in den nächsten getragen. Immerhin: Auch bei sehr vielen Sprites bleibt alles erkennbar. Zum Sound ist zu sagen, daß man zwar keine Titelmusik integriert hat, dafür aber während des Spiels wieder mal ein richtiger Ohrwurm erklingt. Die Endgegner hingegen tanzen einem zu einem „Lambada"-ähnlichen Lied vor der Nase herum.

Mehr gibt es nicht zu sagen – außer: Kauft Euch dieses Teil, es ist ein würdiger Nachfolger, der wie seine Vorgänger das Zeug zu einem Klassiker hat, obwohl (oder gerade weil) er deren Features gnadenlos ausbeutet ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Darklands™

Die Reise Ihres Lebens



Im mittelalterlichen Deutschland ist die Realität schrecklicher als die Phantasie!

Tief im Zwielicht des Schwarzwaldes kauern Sie und Ihre Begleiter vor dem Turm des Raubritters. Hans der Alchemist stellt einen mysteriösen Trank neben die schwere Eichentür, während Ebhard der Mönch den heiligen Dunstan anfleht, Ihre Waffen und Rüstungen zu segnen. Gretchen und Sie ziehen nun die Schwerter und bereiten sich auf den Kampf vor.

Mit donnerndem Krachen explodiert die Tür. Sie und Ihre Begleiter stürmen mit erhobenen Schwertern und Keulen in den Turm.

Gerhard "Rotwolf", der grausame Raubritter, und seine bösen Spießgesellen erwarten Sie schon mit gezogenen Waffen. Plötzlich schleudert Hans den Gegnern einen giftigen Trank ins Gesicht. Schwankend versuchen sie, den Dämpfen auszuweichen. Darauf haben Sie nur gewartet - Sie nutzen diesen wertvollen Augenblick, um sich auf den Feind zu stürzen. Der einsame Turm inmitten des gewaltigen Schwarzwaldes hallt von dem Klirren blitzender Schwerter wider.

Darklands. Das erste realistische Phantasierollenspiel. Führen Sie eine Gruppe von Abenteurern durch das finstere Deutschland des 15. Jahrhunderts. Erleben Sie das tatsächliche Mittelalter, in dem Angst, Mythen und Legenden regierten. Reisen Sie hunderte von Meilen, besuchen Sie über neunzig Städte und beobachten Sie, wie sich vor Ihren Augen wilde Schlachten entfalten!

Ihre Aufträge führen Sie bei der Suche nach Ruhm und Reichtum auf abenteuerlichen Wegen in fremde Städte, hinunter in tiefe, feuchte Bergwerkschächte oder in Hexenzirkel. Bereiten Sie sich also auf die Wunder und Geheimnisse von "Darklands" vor!

MICROPROSE

"Darklands" ist bei allen guten Software-Händlern für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich. Sie können jedoch auch telefonisch unter der Nummer +44 (0) 666 504 326 einen kostenlosen Katalog von MicroProse anfordern.

Ballermann

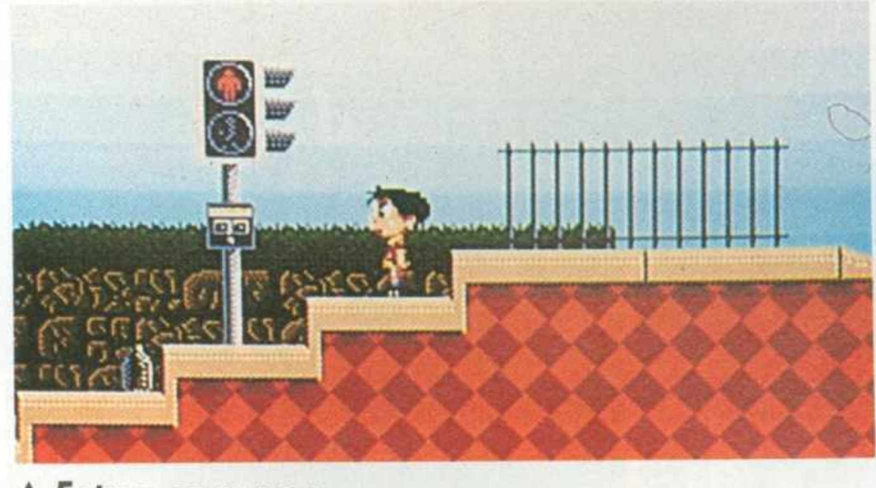
FOOTBALL KID – PREVIEW –

System: Amiga, geplant für: Atari ST, Konsolen, Hersteller: Krisalis, England, Muster von: Hersteller.

Obwohl sich das Amiga-Game noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, kommt schon echtes Konsolenfeeling rüber. Das schnelle Parallax-Scrolling und die sehr hübschen Hintergründe erinnern dabei ein bißchen an Sonic.



▲ *Ballern einmal anders*



▲ *Extras en masse*

Das Spiel dreht sich um ein Kid, das total dem Fußballfieber verfallen ist. Sein Traum ist, das entscheidende Tor bei einem Cup-Finale zu schießen. Eines Tages wird er in eine Welt versetzt, in der sich alles um Fußball dreht, und wo er sich durch viele Länder kicken kann.

Das Plattform-Game besitzt viele Elemente eines Shoot'em-Up, allerdings wird hier mit einem Fußball und nicht mit einer Kanone geschossen. In Amerika zum Beispiel trifft Kid auf riesige Football-Spieler, die er mit einem gut gezielten Ball außer Gefecht setzen kann.

Die Aktionen des Balls ändern sich, je nachdem, wie Kid ihn bearbeitet oder was für Extras er aufgesammelt hat. Lifts, Wasserflächen, Feuer und gemeine Gegner machen dem Fußballfan das Leben schwer. Die Levels selber sind groß und enthalten jede Menge Action. Ab Weihnachten ist mit diesem recht vielversprechend aussehenden Game zu rechnen. ■

ddf/ab

Ruckelritter

THE QUEST OF AGRAVAIN

System: Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 40 DM, Hersteller: Codemasters, England, Muster von: Hersteller.



Nicht gerade ernsthaft nimmt sich die Einleitungsstory von **Codemasters'** jüngstem Budgetprogramm aus. Genausowenig ernst sollte auch der Spieler **The Quest of Agravain** nehmen, denn die abenteuerliche Reise des Ritters auf der Suche nach einem Verjüngungstrank für seine vier senilen Recken ist ebenfalls auf der leichteren Seite anzusiedeln. Geheimräume gibt's nicht zu knapp, die Levelzahl hält sich in Grenzen. Die etwas ungenaue Steuerung des durch die Lande ruckelnden Ritters läßt allerdings trotz reichlich aufzusammelnder Gegenstände und Extras auf Dauer keine Freude aufkommen. Laune macht allerdings die knallrote Birne des Königs, wenn er gerade mal wieder durch Feindberührung seine Rüstung verloren hat.



▲ *Nix Neues an der Plattformfront*



▲ *Noch kloppt er in voller Montur*

Plattformspielchen dieses Kalibers gibt's inzwischen wie Sand am Meer, das Genre ist ziemlich ausgelutscht. Neues wird nicht geboten, die niedlichen Gegnerchen, wie grün gehütete Zauberer oder Netze verschleudernde Spinnen, sind zwar nett, strotzen aber nicht gerade vor Originalität. Dafür aber läuft das Game auch auf dem A500 Plus. ■

ab

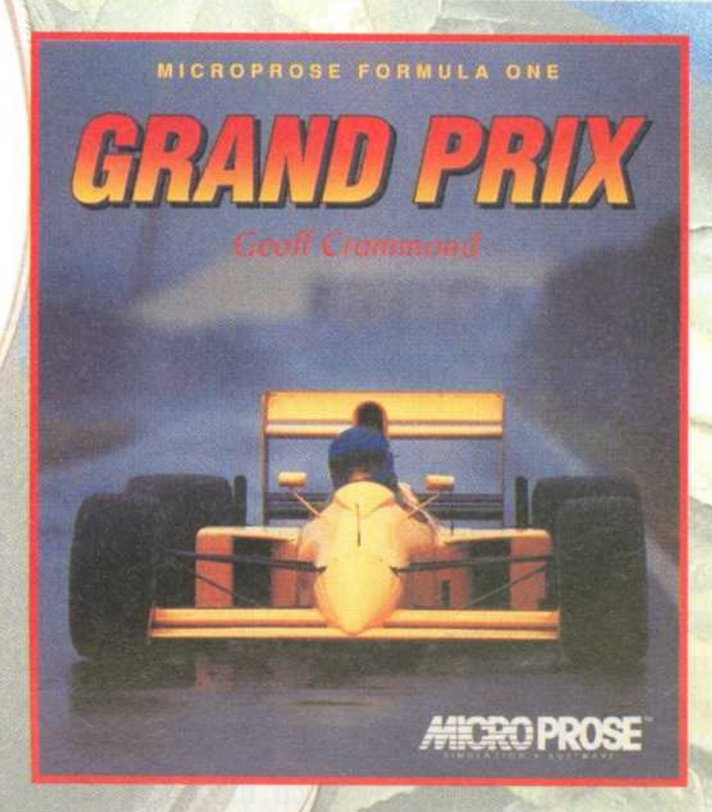
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Wie verbringen die Spitzenrennfahrer ihre Sonntage?



Sie brettern mit glühenden Reifen die Gerade in Monza runter oder winden sich rasant durch die Straßen von Monaco. Das phantastische Schauspiel, der Sound der heulenden Motoren und der schiere Kraftaufwand des aufregendsten und schnellsten Sports fordert das Äußerste von ihnen. Über viele Stunden, durch Schmerzen und Freuden, kämpfen sie um den Ruhm.

Und was machen sie den Rest der Woche?

Sie führen ihr Rennen fort, denn jetzt kann sie nichts mehr aufhalten!



"Hier ist der absolute Spielknüller, auf den Sie Ihr Leben lang gewartet haben!" Zero

"Bemerkenswert! Einmalig! Großartig! Unglaublich! Phänomenal! Es stellt alle anderen Rennsimulationen in den Schatten - einfach unschlagbar! Mein Adrenalin lief auf Hochtouren!" Amiga Power



"Die dem tatsächlichen Sport getreueste Simulation, die jemals auf Computer erschienen ist!" The One

"Kein anderes Spiel empfindet das Schauspiel und die Geräuschkulisse des tatsächlichen Grand Prix so wahrheitsgetreu nach ... Formula One Grand Prix ist nicht nur der absolute Spitzenrenner, sondern hat alle anderen schon mehrmals überholt!" ACE



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX
Bald erhältlich für IBM PC and kompatible Geräte.
Schon erhältlich für Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel 0666 504 326.

Prestige macht mobil

Prestige? Wer ist das? Es ist durchaus möglich, daß Euch diese Frage beim Lesen dieses bis jetzt recht unbekannten Namens durch den Kopf geht. Weit weniger wahrscheinlich ist, daß Ihr ihn wieder vergessen werdet, wenn Ihr erst einmal gesehen habt, was Eure Computer aus dieser Softwareschmiede erwartet!

Kleine Jungs mit Hunden, flitzebogenbewehrte Helden, grimmige Ninjas, freiheitsliebende Affen und rasende Jets, das sind, ganz kurz umrissen, die Themen, um die man bei **Prestige** Computerspiele baut. Die Spezialität des Hauses ist es, mit Teams aus halb Europa zusammenzuarbeiten und so für phantasievolle Programme zu sorgen.

Doofus

Ganz nach dieser Maxime stammen die Macher dieses Spiels aus Holland. **Doofus** ist ein Junge, der mit seinem Hund durch 12 verschiedene riesige Levels laufen und hüpfen muß. Dabei darf er sich, wie's im Genre nun mal üblich ist, weder von den umherlaufenden und -fliegenden Bösewichtern erwischen lassen, noch an einem der reichlich vorhandenen Hindernisse hängenbleiben. Allerlei Extras erleichtern Doofus' Job und können entweder unterwegs gefunden oder in einem Shop erworben werden.

Sword of Honour

Japaner, die das Gesicht verlieren, haben auch keine Ehre. Als Yuiciros Familienschwert entwendet wird, verliert der Shogun damit auch sein Gesicht. Nur wenn er es schafft, die wertvolle Klinge wieder in seinen Besitz zu bringen, ist seine Ehre wiederhergestellt. Die gefährliche Suche führt durch fünfzig schön gestaltete Bildschirme und verbindet geschickt Action- und Adventure-Elemente.





Es geht rund mit Doofus & Hund



Der Shogun ohne Schwert: Sword of Honor



Rasende Routinen: Afterburner (Arbeitstitel)

Afterburner (Arbeitstitel)

Auch wenn noch kein Titel gefunden ist: feststeht, daß hier Action en masse auf Euch zukommt. Ihr werdet einen Kampfjet steuern, der mit atemberaubender Geschwindigkeit über Hügellandschaften, durch Schluchten und Gebirgsszenarien fliegen muß. Daß feindliche Flugzeuge, Bodenstellungen und andere Verteidigungsanlagen versuchen, Euren Jet vom Himmel zu pusten, versteht sich von selbst. Was bisher von diesem Game zu sehen war, befindet sich zwar noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium, macht aber jetzt schon Appetit auf mehr.

Tales of Boon

Das erste, was uns aus dem Amiga entgegenbrandete, war ein phantastisches Musikstück. Als nächstes sog sich der Computer die Daten für ein sanftes horizontales Parallax-Scrolling in den Speicher und präsentierte dies in einem schon recht ausgefeilten grafischen Gewand. Den vier Szenarien, die wir begutachten konnten, war anzusehen, daß hier ein Grafiker am Werk war, der sein Handwerk versteht. Wie viele Levels das fertige Spiel haben wird, steht noch nicht fest, daß es verschiedene Extrawaffen und reichlich phantasievoll gestaltete Bösewichter geben wird hingegen schon.

Die Story mit den flüchtigen Affen könnt Ihr in der Review zu **Catch 'em** nachlesen, das wir schon in einer Komplett-Version testen konnten. Die vorgestellten Spiele sollen übrigens voraussichtlich alle für Amiga, PC und C-64 programmiert werden. Ansonsten dürfen wir gespannt sein, was Prestige in Zukunft aus dem Hut zaubern wird. Betreffs der eben vorgestellten Games: Sobald sie fertig sind, werden wir sie testen, gnadenlos! ■

Heiner Stiller



Die Story um das Schwert überzeugt auch optisch



Frühes Entwicklungsstadium: Tales of Boon



Stilleben mit Samurai



Tales of Boon, Höhlenwelten

Waldeslust – Waldesfrust

YOGI'S BIG CLEAN UP

System: Amiga, geplant für: - , empf. VK-Preis: ca. 25 DM, Hersteller: Hi Tec, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Als Comic-Held ist er schon ein bißchen in die Jahre gekommen, der gute Yogi Bear. Doch als Cartoon-Held für ein schnell produziertes Computerspiel scheint er immer noch gut genug zu sein. Budget-Spezialist **Hi Tec** hat wohl auch deshalb die Lizenz für den sprechenden Bären erworben, weil sie so billig war - schließlich soll ja das Spiel ebenfalls für den schmalen Geldbeutel taugen.

Trotz dieser ganzen Kostendämpfungs-Maßnahmen kann man von **Yogi's Big Clean Up** wirklich nicht behaupten, der Spielablauf sei zu billig. Vielmehr hat man sich redlich Mühe gegeben, für den Hauptdarsteller fünf reichlich große Levels zu basteln, in denen Yogi nach bester Jump-and-Run-Manier herumhasten kann. Den Förster und unzähliges Getier im Nacken, sammelt Yogi Gegenstände auf, hüpft über Abgründe und kämpft sich so in höhere Levels. Wahrlich kein unbekannter und sonderlich einfallsreicher Spielablauf, doch ist diese „klassische Linie" gut durchgehalten worden. Selbst die Grafik ist - Parallax-Scrolling incl. - einer Betrachtung wert. Allerdings ist das Game leider viel zu hektisch geraten und steuert sich auch nicht so toll. Abwechslung täte ebenfalls not. Aber was will man auch für 25 Märker verlangen? Als kleinen Spaß für Zwischendurch darf immerhin unbeschwert gezockt werden, längerfristig sollte man sich jedoch nach anderen Vergnügungen umsehen...

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ **Der Förster späht – und Yogi-Blar hüpft ins nächste Level**



KONVERTIERUNG LEANDER (Atari ST)

Hersteller: Psygnosis, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4959 Minden.

Das abenteuerliche Jump'n' Run-Spiel mit der Riesenpackung und der duften Covergrafik beglückt nun auch die Atari ST-Fangemeinde. Solltet Ihr Euch dazu zählen, wird Euch folgendes interessieren: Spielerisch ist Leander auch hier ein Programm mit Hand und Fuß. Riesige Levels, die in alle Richtungen scrollen, allerlei verschiedengestaltige Bösewichter (von der Riesenspinne über Fledermäuse bis zur Monsterpflanze hat sich alles versammelt, was das Spielerleben schwer macht) und viele Schauplätze mit abwechslungsreicher Grafik. Bei Sound und Grafik müssen im Vergleich zum Amiga jedoch deutliche Abstriche gemacht werden, mit der Hardware-Power dieses Computers kann der ST nunmal nicht mithalten.

hs



▲ **Gut gehüpft, Leander**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG HARLEQUIN (Atari ST)

Hersteller: Gremlin, empf. VK-Preis: ca 80 Mark, Muster von: Leisure Soft.

Nun gibt es Harlequin auch für den Atari ST. Das witzige Jump-, Shoot-and Run-Spiel mit dem traurigen Clown. Auch die Grundgeschichte ist traurig, denn unser wackerer Held muß die Teile des gebrochenen Herzens von Chimerica – dem Land der Phantasie – finden und wieder zusammensetzen. Klar, der Weg ist weit und mit einer Vielzahl an merkwürdigen Gestalten gespickt. Damit es etwas einfacher wird, kann unser träumender Held eine Menge nützlicher Gegenstände einsammeln.

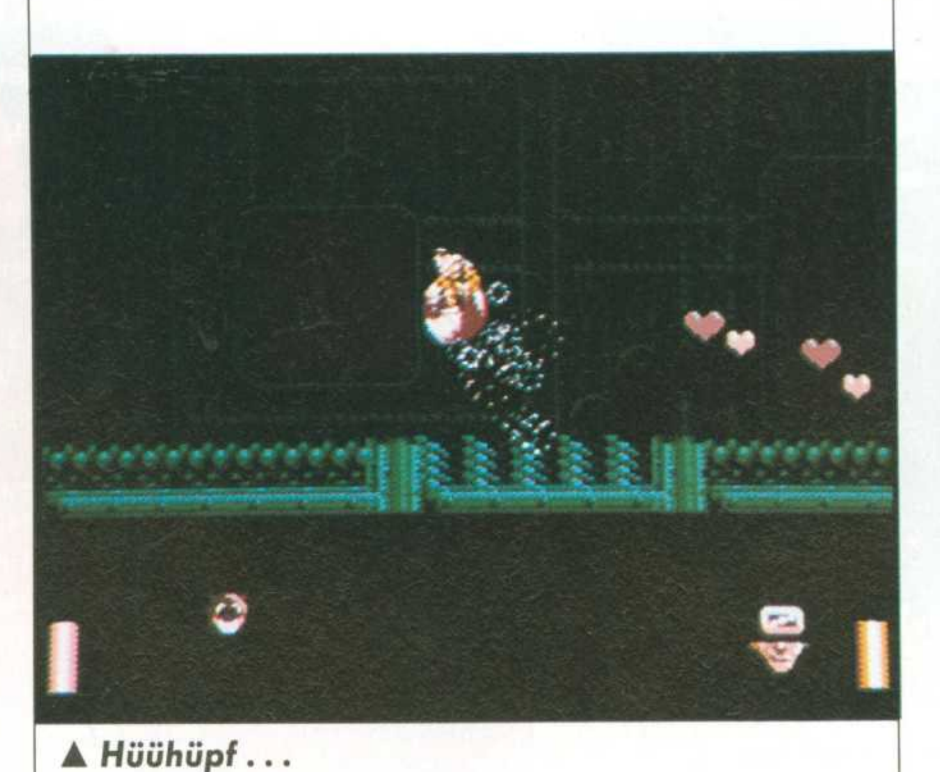
Atari-Besitzer müssen sich jedoch – im Gegensatz zu den Amiganern – auf einen kleineren Bildschirm einstellen. Nachteil der ganzen Chose ist, daß Harlequin bis ganz an den Rand des Screens klettern muß, um zu sehen, wie es weiter geht. Steuerung und Sound sind dabei nahezu identisch mit der Amiga-Version. Nur das Scrolling ist ein wenig eckiger. Für Freunde des Genres bedeutet Harlequin auch auf dem ST viele durchspielte Nächte, in denen sich der Clown mit den ulkigsten Gestalten herumärgern muß.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

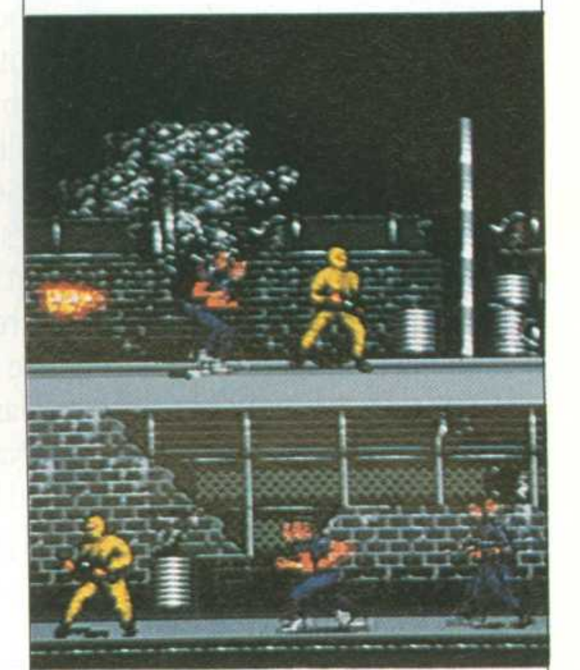
»GUT«



▲ **Hüühüpf . . .**

KONVERTIERUNG ALCATRAZ (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Infogrames, Frankreich, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



▲ **Ballerei auf der Insel**

Man kann Amiga- und ST-Games nicht über einen Kamm scheren. Dieser weisen Losung über meinem Schreibtisch wurde mit der Umsetzung von Alcatraz wieder einmal recht gegeben. Weniger die Grafik als vielmehr der Sound mußte starke Einbußen hinnehmen.

So sind weder die Titelmusik noch die FX besonders originell, was sich auch auf die Motivation auswirkt. Kein bißchen Spannung kommt da rüber. Auch technisch gibt es Beklagenswertes: Das Nachladen der einzelnen Screens dauert viel zu lange, die Steuerung ist auch nicht immer korrekt.

Ansonsten hat sich nicht viel geändert – doch dieses „bißchen" reicht, um die Konvertierung etwas 'runterzuschrauben. Immer noch zufriedenstellend, aber mit einem dicken Minus.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



KONVERTIERUNG MEGA MAN (PC)

Hersteller: HI TECH Expressions, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Muster von: Die Cassette, 4959 Minden.

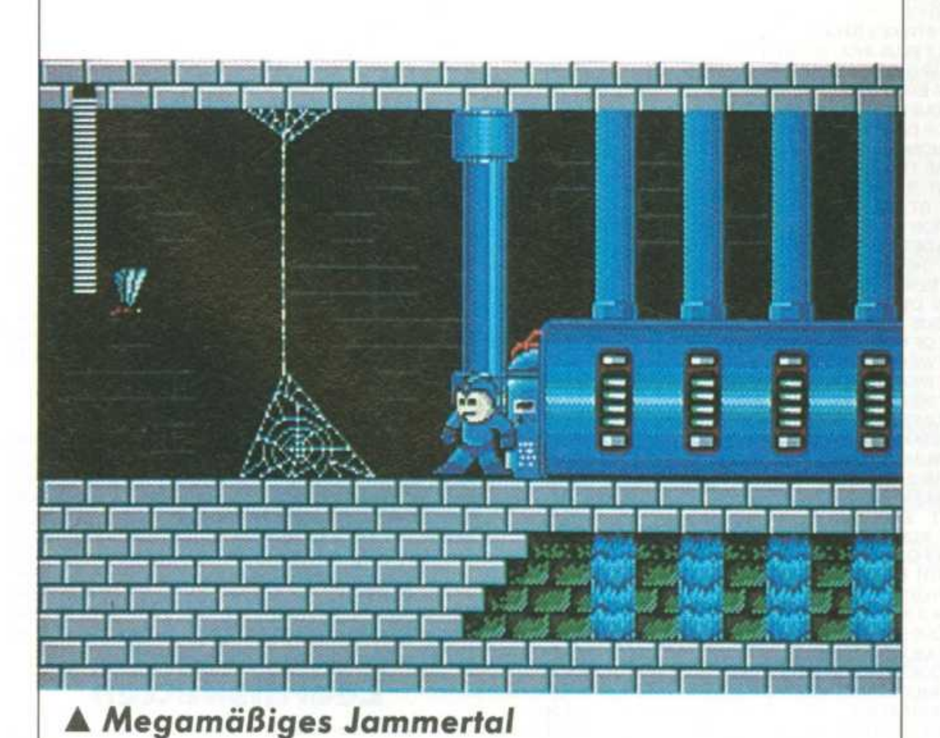
Uiii, toll, Mega Man für den PC! Ein Spiel, das ich auf der Nintendo-Konsole wie ein Verrückter gezockt habe (wenn es mir gelang, meinem Sohn das Joypad abzunehmen). Jetzt hat sich die Firma HITECH *darangemacht und das Konsolen-Kleinod auch für den PC umgesetzt. Zu meinem größten Bedauern verflüchtigte sich die Vorfreude schon mit den ersten Spielscreens. Grafisch gleicht MEGA MAN seinem Konsolenvorbild weitestgehend, und der Sound beschränkt sich darauf, dem PC-Lautsprecher fröhliche Piepser zu entlokken. Kommen wir zum Gameplay – hier erwarten Euch Gegner, die unfairer nicht auftauchen könnten, eine ungenaue Steuerung und jede Menge extrem hinterlistiger Spielelemente. Vom Titel, der Grafik und einigen abgesehen, hat das hier nix mehr mit dem Konsolen-Knaller zu tun. MEGA MAN-PC ging megamäßig in die Hose.* ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«



▲ **Megamäßiges Jammertal**

KONVERTIERUNG ANOTHER WORLD (PC)

Hersteller: Delphine, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Die Cassette, 4959 Minden.



▲ **Andere Dimensionen, andere Sitten**

Der eine erzählt seine Geschichte mit Worten, der andere mit Bildern, Delphine Software zieht dazu in jüngster Zeit Polygone heran. Another World sieht auf dem PC so aus, wie man es vom Amiga her gewohnt ist: Flüssige Animation, stimmungsvolle Grafik und fesselnde Musik. Die fantastischen Animationssequenzen, die durch die Benutzung der schon erwähnten Polygone sehr aufwendig aussehen und trotzdem erstaunlich speicherplatzsparend sind, überzeugen auch in der PC-Version. Selbst auf 286er PCs läuft das, problemlos auf Festplatte installierbare Programm, in zügigem, gut spielbarem Tempo ab. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«





KONVERTIERUNG VIDEOKID (ATARI ST)

Hersteller: Gremlin, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4959 Minden.

Kreuz und quer durch fünf verschiedene Welten fliegend, die alle in mehrere Sublevels eingeteilt sind, muß Klein-Videokid seinen Weg zurück in die Realtät finden, aus der er von Daddys neuem High-Tech-Videorekorder herausgesogen wurde. Durch Mittelalter-, Western-, Science Fiction-, Gangster- und Gruselwelten fliegend, wild nach allen Seiten ballernd und Extracontainer sammelnd



▲ **Ich glaub ich bin im falschen Film**

zieht Kid seine Kreise nun auch auf dem Atari St. Sieht genauso aus, wie die bereits besprochene Amiga-Version, spielt sich genauso, schmeckt und riecht auch so. Eine Adaption, die der Erstversion würdig ist, und mit ihr einen der begehrten Plätze im „Club der absolut mittelmäßigen Computerspiele" einnimmt. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Mit dem Hubi auf Terroristenhatz

APACHE FLIGHT

System: Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis: 30 Mark, Hersteller: Atlantis Muster von: Hersteller:

Nein, nein. Wir sind nicht in der Sparte Oldie des Monats, und wir sind auch nicht in der Game Boy Corner oder im Jahr 1986, sondern schreiben 1992, und im Amiga steckt **Apache Flight**, das neue Produkt von **Atlantis**. Das Game präsentiert sich mit vollkommen veraltetem Vertikalscrolling und einer Spielidee, die ungefähr auf das frühe Präkambrium zurückdatiert werden kann. Kurzum: ... fast so spannend ist, wie Büroklammern zu verbiegen.

Das Szenario ist auf alles mögliche übertragbar, wird aber in der spärlichen Packungsbeilage als Terroristenhatz ausgewiesen. Der kritische Spieler fragt dann natürlich sofort, was die sowjetischen Flaggen und SS-20-Raketen auf dem Spielfeld sollen. Spekulationen, ob das Game noch zu Zeiten des kalten Krieges entstanden sind, können an dieser Stelle übrigens nicht eindeutig widerlegt werden. Ist wohl auch reichlich egal. Mit Zusatzwaffen und viel Geschick manövriert sich der Spieler durch vier Levels, von denen das erste bereits so schwer ist, daß Anfänger eher die Lust verlieren als ins zweite Szenario zu kommen. Die Steuerung ist für dieses Ballergame denkbar unglücklich gelöst (Feuerknopf drücken = Bordkanone, Feuerknopf drücken und festhalten = Spezialwaffe). Außer dem nicht ganz neuem Ziel, alles, was sich bewegt, in die Luft zu jagen, gilt es noch, kleine Betankungsplattformen anzufliegen. Klar, bei so viel Taktik ist natürlich eine entsprechende Einarbeitungszeit von mindestens 12,75 Sekunden erforderlich.

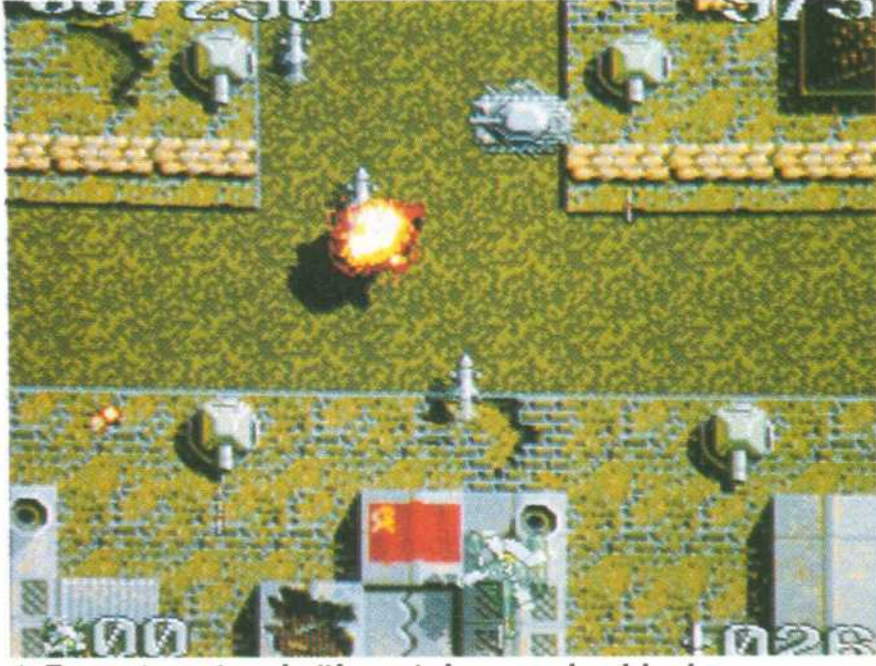
Vernünftig ist bei Apache Flight lediglich der Preis, der die Unkosten der Programmierer bereits bei zwei verkauften Exemplaren rausholen dürfte.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



▲ *Terroristenjagd: übertrieben und schlecht*

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90
CISCO HEAT	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GUNSHIP DT.	47,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	38,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MOONFALL DT.	38,90
NEURONICS DT. ANL.	39,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PARASOL STARS DT. ANL.	39,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUBICON	39,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE GUN	39,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90
SUPER HEROES	54,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION	54,90
TURBO CHARGE	38,90
TURTLES 2	40,90
VOLFIELD	40,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	15,90
ARKANOID 2	19,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	14,90
CYCLES	24,90
DENARIS	15,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HOLLYWOOD POKER PRO	15,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	19,90
IRON LORD	19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
MANCHESTER UNITED 1	24,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAMBO 3	19,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	14,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 1	14,90
SPEEDBALL 2	19,90
SPHERICAL	15,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEEL THUNDER -PANZERSIMULATION	19,90
STRIDER 2	17,90
STUNTCAR RACER	14,90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	14,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

ABANDONED PLACES DT. ANL.		72,90
ADAMS FAMILY DT. ANL. *		65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIRSUPPORT DT. ANL. *		59,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA		65,90
AWARD WINNERS COMPILATION	69,90	69,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. *		49,90
BIRDS OF PREY 1MB		75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION		69,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.		69,90
CASTLES DT. 1MB *		65,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CONAN DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR DT.		65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *		85,90
COVER GIRL STRIP POKER		65,90
COVERT ACTION KOMPL. DT. 1 MB		72,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DELIVERANCE DT. ANL.		59,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		79,90
ELITE DT. ANL.		65,00
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL. *		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB *		75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA DT.		75,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB *		65,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL.	75,90	75,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARLEQUIN DT. ANL.		59,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.		79,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HOOK DT. ANL. *		65,90
HUMANS *		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INDY HEAT DT. ANL.		59,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB		85,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS DATA		59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LINKS GOLF -NUR MIT FESTPLATTE		79,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV DT. 1MB *		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2		75,90
MERCENARY 3		69,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2		65,90
MYTH		59,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.		54,90
ORK DT. ANL.		59,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90	59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PEGASUS DT. ANL.		59,90
PERFECT GENERAL 1 MB *		79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
POLICE QUEST 3 1 MB		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PROJECT " X " DT. ANL.		59,90
RACE DRIVIN DT. ANL.	69,90	69,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90

Atari/Amiga

REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR		69,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL. *		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.		69,90
SPACE ACE 2 1 MB		79,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.		59,90
SPACE GUN		59,90
SPACE M*A*X DT. ANL. *		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB DT. ANL.		85,90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. *		99,90
SPACE WRECKED		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT.		54,90
STORM MASTER		65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS		69,90
TERMINATOR 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
TURTLES 2	65,90	65,90
ULTIMA 6 1 MB		75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VROOM DT.	65,90	65,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WILLY BEAMISH 1 MB		79,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WONDERLAND 1 MB		74,90
W.W.F. WRESTLING		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
ALTERED DESTINY	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BLOODMONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H.Q.	29,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
COMBORACER	29,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
DYNASTY WARS	15,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL.	49,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
F.O.F.T.	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GOLDEN AXE	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
IRON LORD	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90

Preishits Amiga

LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NEW YORK WARRIORS	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	15,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POOL OF RADIANCE DT. ANL.	34,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER	24,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO III	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SCRAMBLE SPIRITS	29,90
SEARCH FOR THE KING 1 MB	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIMULCRA	15,90
SIR FRED	24,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STAR CONTROL	29,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TENNIS CUP	29,90
THUNDERSTRIKE	29,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VENUS FLY TRAP	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK 105mm SCANBREITE, 100-400 DPI	319,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2	74,90

Sega Mega Drive

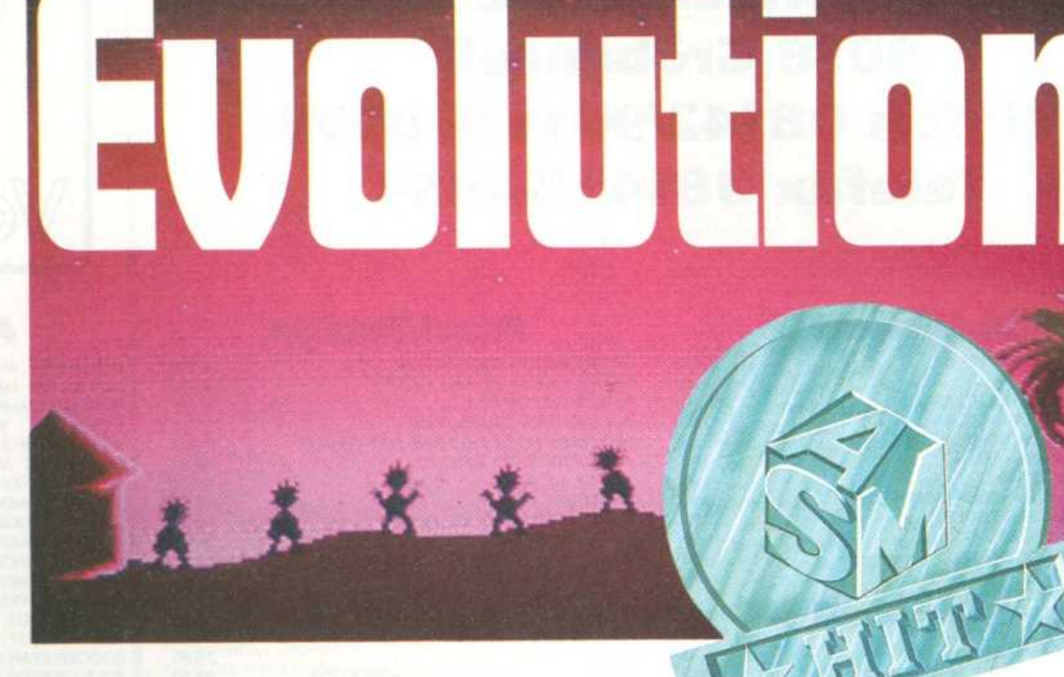
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	149,00
BUCK ROGERS	115,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR DT. ANL.	99,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
MARBLE MADNESS	85,90
MARIO LEMIEUX HOCKEY	89,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL.	119,90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL.	115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTERLAND	115,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.^{00} - 18.^{00}, Freitag 9.^{00} -17.^{00}



(R)Evolution





HUMANS

System: Amiga, geplant für: PC, Konsolen, Hersteller: Mirage, England, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Ein hochklassiges Arcadegame, das eigentlich eher in die Strategie-Ecke passen würde, beschert uns das Mirage-Label IMAGITEC mit seinem Knüller HUMANS.

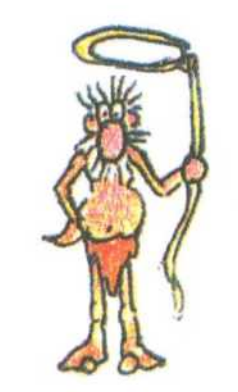
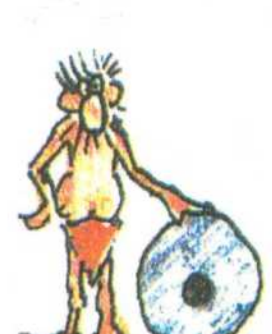
In grauer Vorzeit: Die Affen haben sich entschlossen, Lendenschurze umzuschnallen und einen Teil ihres Fells abzulegen, um Menschen zu werden. Allein damit ist's jedoch nicht getan, technologische Wunderwerke wie Seile, Wurfspieße, Räder und Feuer müssen entdeckt oder erfunden, Dinos gezähmt werden.



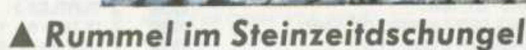
▲ *Ein Seil, einen Faustkeil für ein Seil*

Die **Humans** tummeln sich in mehr als 100 verschiedenen Levels, von denen jedes einzelne mit einem delikaten Problem gewürzt ist. Die Stammesmitglieder werden zu Beginn einzeln angewählt und mit speziellen Aufgaben betraut. Auf Euer Komando hin bauen die Burschen zum Beispiel Menschentürme, um an hochgelegene Ecken des Levels zu kommen oder verschleudern Speere, um lästige Saurier in den Hintern zu pieken. Stabhochsprung läßt sich mit so einem Gerät ebenfalls hervorragend bewerkstelligen. Fackeln brennen im Weg stehende Büsche ab, und mit einem Rad kann man entweder anderen Humans über die Zehen fahren oder einfach schnell durch die Gegend flitzen und, dank kleiner Schanzen, Abgründe überspringen.





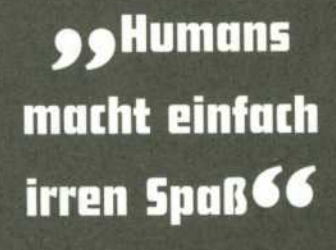


▲ *Rummel im Steinzeitdschungel*

Haben Eure Mannen unter Eurer Leitung ein Entwicklungs-Level geschafft, flimmert zur Belohnung eine animierte Zwischensequenz über den Monitor. Wenn Ihr also Lust habt, kleine Männchen zu großen Taten zu steuern, dabei gern nachdenkt, vor teilweise recht vertrackten Situationen nicht zurückschreckt und obendrein möchtet, daß der Humor nicht zu kurz kommt: Mit Humans werdet Ihr ausgezeichnet bedient. ■

hs

„Humans macht einfach irren Spaß"



Antje meint:

Sowas sollte es öfter geben! Lechz!

»GUT«

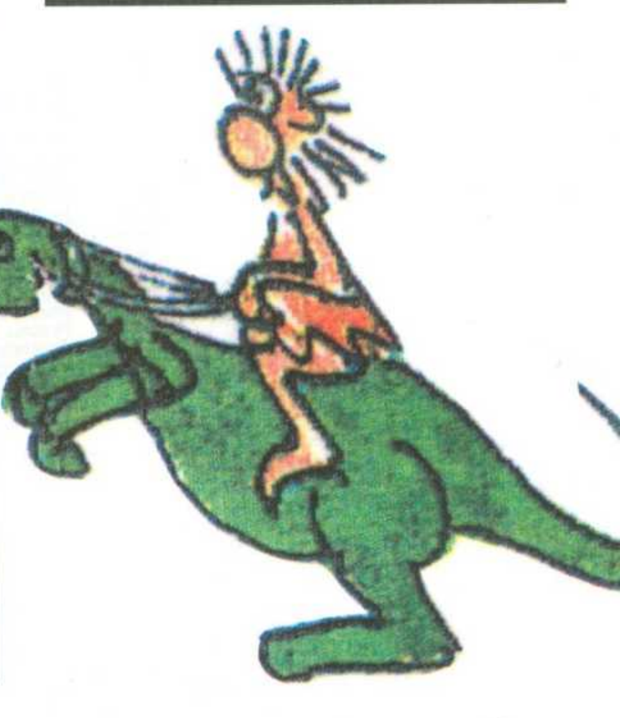
▼ *Hoffentlich wird das Feuer bald gebändigt!*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



Ninjas Spektakulum

Gremlin gibt dem bislang sagenumwobenen Ninja-Image einen Hüpf-, Kletter- und Laufpaß. Der gewöhnlich gefürchtete Kämpfer wird ab Juli zum quirligen Tunichtgut. Wird Zool die Jump'n'Run-Szene zu bereichern wissen?

ZOOL – PREVIEW –

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Gremlin Graphics Ltd., England, Muster von: Hersteller.

Der 'Ninja aus der n-ten Dimension', ein witzig windschnittig gestylter Maskenträger, nimmt den Mund ganz schön voll. Arme und Beine wie aus Kaugummi, ist er wendig wie ein Gummiball. Respekt hat er vor gar nichts. Von den üblichen Lauf-, Kletter- und Springeigenschaften über Seilhangeln und Supersprung sind seiner Bewegungsfreiheit kaum Grenzen gesetzt. Zudem wollen **Gremlins** Programmierer den kleinen **Zool** ausstatten wie einen Waffenschieber, bevor er so harmlos und niedlich anmutenden Level wie u.a. der 'Sweet World' ausgeliefert wird. Wie die Erfahrung zeigt, wird Zool hier sehr schnell mit der Tücke diverser Objekte *(und wenns denn Lolli oder Zuckerstange sind)* konfrontiert werden. Letztendlich bleibt es Euch überlassen, wie gut Ihr die Fähigkeiten des japanischen Rakkers einsetzen werdet, doch: Sollte Zool einmal ernsthaft auf der Kippe stehen, könnt Ihr ruhig auf dessen magische Kräfte zurückkommen. Von den sieben Welten, in welchen er seinen Ninja stehen muß, soll es zunächst viermal hangelnd und kletternd abgeh'n, bevor sich der flippige Tausendsassa dann in die Shoot'em Up-Materie wagen muß. Gremlins Kostprobe läßt verheißungsvoll auf flüssiges Parallax-Scrolling blicken, welches sich durch das gesamte Geschehen ziehen soll. Auch das, was bisher vom Sound zu hören ist, unterstreicht den Charakter des vorwitzigen, flippigen kleinen Kämpfers. ■

mats.



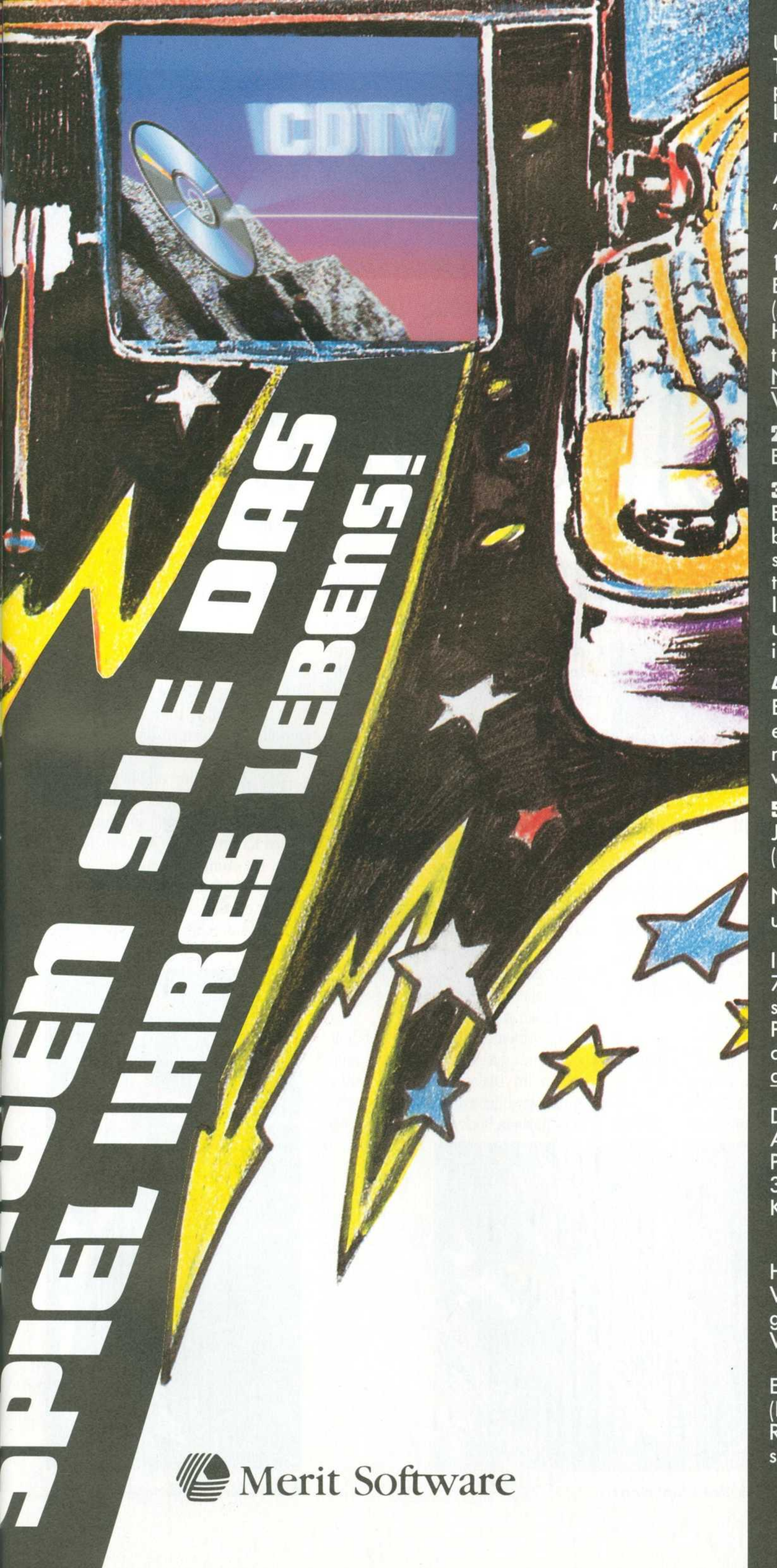




▲ Gewitzt: Zool



TILT
GENIAS
Energy
Time
Overview
Total
Move
Destroy
Link
Status
Cross
Network
Quit
Load
Save
Pause
Restart
LinEL



Und zwar dort, wo Spiele zu jeder Tages- und Nachtzeit im Mittelpunkt stehen. Nehmen Sie Platz, Ladies and Gentlemen. Es geht nach LAS VEGAS.

Anläßlich des neuen Produktes „Game of Life" verlost LINEL mit ASM zehnmal Spiel total!

1. Preis:
Ein Flug zur CES nach Las Vegas (Januar 1993) inkl. Aufenthalt im Hotel, Verpflegung und Messeeintritt.
Nur ab 21 Jahren: Besuch einer Vegas-Show (bitte Alter angeben)

2. Preis:
Ein CDTV von Commodore

3. Preis:
Ein Wochenende in der Schweiz bei LINEL inkl. Bahnfahrt 2. Klasse, Anreise Freitag, Abreise Sonntag, Aufenthalt und Verpflegung, Interviews mit Programmierern – und ein Riesen-Spielepaket als Erinnerungsgeschenk.

4. Preis:
Ein Spiele-Paket mit allen bisher erschienenen Titeln von Linel, Genias und Merit Software für das jeweilige System (bitte angeben)!

5.–10. Preis:
Je ein GAME OF LIFE
(bitte System angeben).

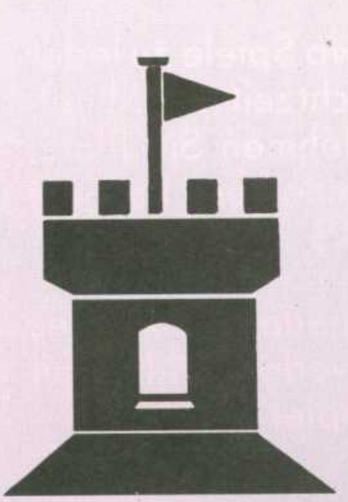
Na, Appetit bekommen? So geht unser Spiel:

In den ASM-Ausgaben 5, 6 und 7/92 stellen wir Euch Fragen. Ihr schreibt uns dann einfach eine Postkarte (bitte keine Briefe!!) mit den richtigen Lösungen aus allen drei Heften.

Das Ganze geht dann an:
ASM
Postfach 870
3440 Eschwege
Kennwort: GAME OF LIFE

Hier nun die letzte Frage:
Von welchem berühmten US-Sänger stammt der Titel: „Viva Las Vegas"?

Einsendeschluß ist der 3. 7. 1992 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Adventures

Cthulhu

Der Traum der alten Götter

CALL OF CTHULHU
– PREVIEW –
System: PC, geplant für: -, Hersteller: Infogrames, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Wer in den dunkelsten Sümpfen Lousianas ein Landhaus erbt, dessen Vorbesitzer sich das Leben genommen hat, darf sich auf mehr als eine unangenehme Überraschung gefaßt machen.

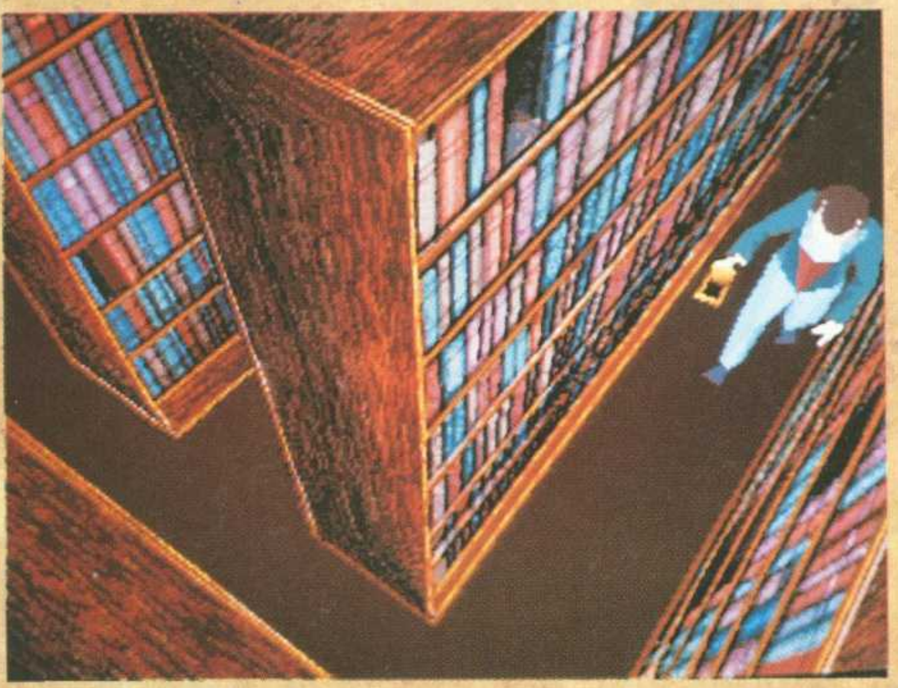
Ein gruseliges Spukhaus-Szenario erwartet uns: Ein Gebäude voller Geheimnisse und schrecklicher Überraschungen. Schon kurz nach seinem Eintreffen muß der Held feststellen, daß er Gefangener im eigenen Haus und zum Freiwild für eine unheimliche böse Macht geworden ist.

Mal wieder Polygone

Raum für Raum führen uns die Infogrames-Prorammierer immer tiefer in das alte Gemäuer. Der Held und alle Wesen, die ihm begegnen, sind aus Polygonen zusammengesetzt, die mittels spezieller Animationstechniken bewegt werden. Das gesamte Haus wurde mit einem CAD-artigen Programm entwikkelt, das es ermöglicht, Kameras aus jedem beliebigen Blickwinkel in die Räume sehen zu lassen.

Die Software zur Gestaltung der Zimmer und das Animationsprogramm stehen im Dialog miteinander. Jeder Raum wird Euch aus mindestens vier verschiedene Blickwinkeln gezeigt, die zum Teil extreme Positionen einnehmen. Je nachdem wie der Held sich im Raum bewegt, wird er größer oder kleiner. Es entstehen Animationen, die sich absolut homogen in die Schauplätze, vor denen sie stattfinden, einfügen.

Call of Cthulhu eröffnet Euch als Spieler im Rahmen des Spukhauses, seiner Geheimgänge und unterirdischen Kavernen, eine Art virtuelle Realität. Die Animation der Spielfigur ist dort so durchdacht, daß der Held, sobald er ein Gewehr abfeuert, durch den Rückstoß durchgeschüttelt wird.



▲ *Die Bibliothek des Wahnsinns*



▲ *Ein „Polygon-Zombie"*

Die Visionen des H.P.L.

Das schmale Werk des Howard Phillips Lovecraft, ca. 40 Kurzgeschichten und fünf längere Erzählungen, hat das Antlitz der phantastischen Literatur verändert. Als er Anfang des 20. Jahrhunderts den Kern des Cthulhu-Mythos mit seinen unsäglichen Schrecken aus den Tiefen des Alls schuf, legte er den Grundstein zu einem Kosmos voller chaotischer Götter, deren böse Träume genügen, in der menschlichen Realität apokalyptisches Grauen erstehen zu lassen. Allein das Wissen um diese Wesen treibt lovecraftsche Protagonisten regelmäßig in den Wahnsinn.

So wie das literarische Vorbild, ist Call of Cthulhu als Serie lose zusammenhängender Geschichten gedacht. Gelingt es dem Spieler, die Schrecken des Geisterhauses zu bezwingen (oder auch nicht), darf er in einem zweiten Teil (der bereits in Arbeit ist) eine andere Person steuern, die sich an einem neuen Schauplatz den kosmischen Schreckensgestalten in den Weg stellen darf. Cthulhu selbst taucht übrigens nicht auf, aber schon der Kampf gegen seine schwächsten Diener führt Eure Spielfigur an den Rand von Wahnsinn und Tod.



▲ *In der Unterwelt des Landhauses*

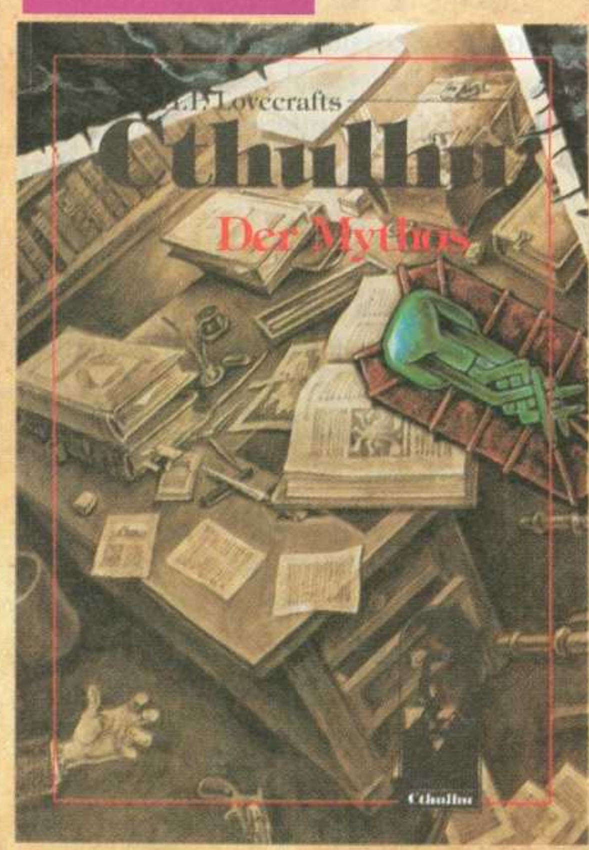


Stilvolles Inventar ▶

Chaosium

Zuerst waren es die Bücher und Geschichten, die die Phantasie vieler Leute entzündeten, dann gab es Autoren, die weitere Storys um den Cthulhu-Mythos schrieben, so daß die Kunde von den „Großen Alten", wie die schrecklichen Götter Lovecrafts auch genannt wurden, einem noch größeren Publikum zugänglich wurden. Und schließlich gab es dann Chaosium, eine Gruppe Cthulhu-Begeisterter, die aus dem Mythos ein papiergebundenes Rollenspiel machten.

Bilden Lovecrafts Storys auch den inhaltlichen Hintergrund von COC, Chaosiums Spiele gaben den Ausschlag, ein Computerspiel zu machen. Entsprechend eng steht man miteinander in Kontakt, und zusätzlich zu den bei Infogrames arbeitenden Lovecraft-Kennern sorgt Chaosium dafür, daß COC den richtigen Touch erhält. Übrigens gibt es das papiergebundene Rollenspielsystem auch in Deutsch. Wer sich dafür interessiert, kann sich an den Laurin-Verlag in Hamburg wenden.



◀ *Das papiergebundene Cthulhu-Rollenspiel von Laurin*

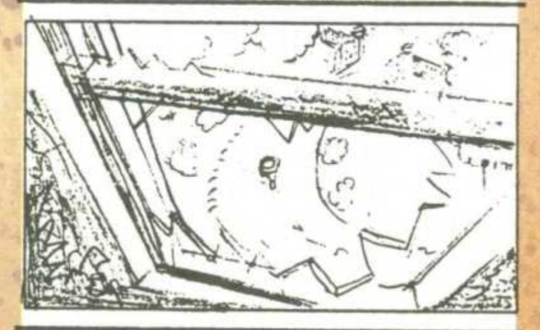
Prädikat: Extra-Schaurig

Computerspiele, die sich mit Horror-Themen beschäftigen, gibt es nicht gerade oft. Solche, die dann auch tatsächlich gruselig sind, noch weniger. Mit knarrenden Holzböden, unheimlichen Zimmern, monströsen Kreaturen, untoten Zauberern und Büchern voller unheiliger Geheimnisse schickt sich COC an, Euch mehr als einen Schauer über den Rücken zu jagen. Dank ausgefeilter Grafik und innovativer Technik dürft Ihr Euch auf einen Horror-Spaß vom Feinsten freuen. ■

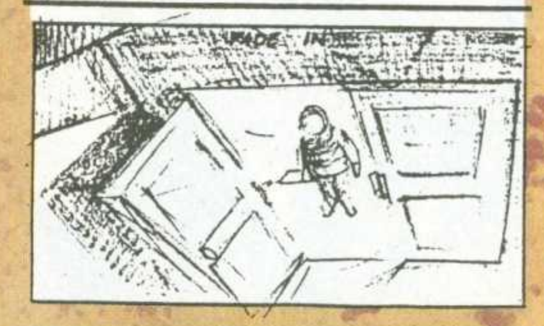
Heiner Stiller











▲ *Das Storyboard für den animierten Vorspann*

Let's talk about



Hans-Jürgen Brändle & Guido Henkel, Attics kreativer Kern

Klein, aber fein – schmal, aber gewichtig: Diese Umschreibungen lassen sich problemlos auf das Schaffen der Kreativen anwenden, die hinter dem Firmennamen ATTIC stecken.

Attic, das sind Guido Henkel, Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma. Insbesondere Guido ist kein Neuling im Computerspielgeschäft. Schon 1987 erschien sein erstes Game, **Hellowoon**, das als Textadventure mit erstklassigem Parser und in Deutsch gehalten für Aufsehen sorgte. Es folgte **Ooze**, ein weiteres deutsches Adventure und **Die Drachen von Laas**, das zwar fix und fertig war, aber durch Probleme mit der Vertriebsfirma damals leider nicht auf den Markt kam. Trotz dieses Rückschlages blieb Guido Henkel aktiv.

Auf zu neuen Ufern

Er erkannte die Zeichen der Zeit und wandte sich den Rollenspielen zu. Das erste Produkt dieser neuen Attic-Linie war **Lords of Doom**, ein Horror-Rollenspiel, das inhaltlich Neuland betrat.

„Bei Attic macht man Spiele weil man sie mag!“

Attic blieb dem Genre auch weiterhin treu und veröffentlichte **Spirit of Adventure**. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte Attic sich immer nur um die inhaltlichen Belange eines Produktes gekümmert und das Kaufmännische Vertriebspartnern überlassen. Immer wieder mußten sie schlechte Erfahrungen machen: Das eine Unternehmen war nicht in der Lage, ein komplett fertiges Programm in den Handel zu bringen, das nächste räumte bei der Gestaltung des Produktes keinerlei Mitspracherecht ein. Kurz, man war mit der gebotenen Betreuung nicht zufrieden und zog Konsequenzen: Attic als eigenständiger Software-Publisher war geboren. Das erste Produkt, das man so in absoluter Eigenregie herausbrachte, war dann Die Drachen von Laas.

Das folgende Programm fiel ganz und gar aus dem Schema. **The Oath** war ein Ballerspiel in Reinkultur und hatte nicht im entferntesten etwas mit Abenteuern oder Rollenspielen zu tun.

Zu Besuch bei Attic

Als wir in Albstadt das Attic-Büro besuchten, schien dort die Zeit stehengeblieben zu sein. An der Wand hängt immer noch das Kalenderblatt vom Oktober 1991; kein Wunder, Elvira ziert das Großformat in voller Schönheit. In dem gemütlichen Raum wird gerade mit Hochdruck an der Vollendung des neuesten Titels, der Computerversion vom „Schwarzen Auge“ gearbeitet. Trotzdem nehmen sich die drei die Zeit, mit uns ein wenig über Spiele, Software, ihre zukünftigen Pläne und das ganze Drumherum zu sprechen. Textadventures lieben die Albstädter Kreativen immer noch und würden auch gerne wieder in diesem Rahmen Spiele produzieren, wenn einem Produkt dieser Art noch Marktchancen beschieden wären.

Dafür jedoch, merkt Guido Henkel an, müßten die Leute wieder zu lesen anfangen und auch ein Spiel akzeptieren, dessen Steuerung über Tastatur erfolgt. Ein Patentrezept oder gar neue Konzepte, die sich in dieser Richtung orientieren, hat man auch hier nicht in der Schublade.

Auch den kurzen Ausflug in das Lager der Actionspiele, den die Attic-Macher mit The Oath gewagt hatten, möchten sie nicht wiederholen. Wie andere Hersteller auch, mußten sie die leidvolle Erfahrung machen, daß mit Actionspielen auf dem Amiga nicht viel zu verdienen ist. Die Crackerszene sorgt mit atemberaubender Geschwindigkeit für Legionen von Raubkopien. Wenn die Attics noch einmal ein Actionspiel in Angriff nehmen würden, dann nur auf einer Konsole wie dem Mega Drive oder dem Super NES. Aber die Zeichen der Zeit stehen ohnehin auf Rollenspiel, ein Trend, dem Attic bereits Rechnung trug, und der auch in Zukunft ein ganz wesentlicher Faktor im Programm sein wird. Die Bande, die zwischen den Albstädtern und den Düsseldorfer Rollenspielprofis *Fantasy Productions* gesponnen wurden, sollen deshalb auch nach Vollendung der Computerversion von „Das Schwarze Auge“ hinaus bestehen bleiben. Ein nächstes Projekt ist



Um die Drachen von Laas gab's viel Hickhack

bereits als Rohentwurf in der Mache: Perry Rhodan als Rollenspiel!

Perry – unser Mann im All

Daß man sich mit der Versoftung der größten Science-Fiction-Serie der Welt einer diffizilen Aufgabe stellt, dessen ist man sich bei Attic bewußt. Hans-Jürgen Brändle, der Spezialist für Rollenspiele, weiß, wie schwierig es ist, Kämpfe, die mit weitreichenden Laserwaffen ausgetragen werden, auf den trotz all seiner Möglichkeiten doch begrenzten Computermonitor zu übertragen. Was in diesem Rahmen bisher von anderen Programmen präsentiert wurde, ist wenig überzeugend. Ein weiteres ganz wesentliches Element der Rhodan-Serie, das ebenfalls nur sehr schwer in das Medium Computerspiel umzusetzen sein wird, ist die räumliche Ausdehnung der Handlung, die sich ohne weiteres über ein Gebiet erstrecken kann, das mehrere hundert Lichtjahre im Radius mißt. Greift man die Serie an den richtigen Stellen auf, kommen Distanzen ins Spiel, die sich nur noch in Millionen Parsecs ausdrükken lassen. „Hier verlassen wir uns voll und ganz auf die Kompetenz und das Fingerspitzengefühl der *Fantasy Production*", merkt Hans-Jürgen an. Dort habe man die nötige Phantasie, um aus der Serie, die immerhin schon mehr als 1.600 Bände umfaßt, eine gute Story auszuwählen und dafür spielbare Regeln zu entwerfen, die sich auch gut in ein Computerspiel übertragen lassen.



Es war einmal: Ooze, eines der ganz frühen Produkte

Attic und die Zukunft

Da „Das Schwarze Auge" als Serie ausgelegt ist und mindestens eine Trilogie werden wird, steht schon dadurch die Planung für das nächste Jahr so gut wie fest. Außerdem haben sich die Attics High-End-Produkten verschrieben; technische, akustische und grafische Spitzenqualität zu produzieren, geht natürlich nicht von heute auf morgen. Trotzdem wollten wir wissen, was Guido Henkel, Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma an Ideen für langfristige Projekte haben; Spiele, die es frühestens in zwei Jahren geben könnte. Horror, das sei ein Thema, dessen man sich im Rahmen dieses Mediums noch viel zu wenig angenommen habe.

Zukunft hin – Pläne her, bei Attic macht man Spiele im wesentlichen, weil man sie mag. Und deshalb, meint Guido, würden sie auch gerne, irgendwann einmal, selber wieder so richtig selbstvergessen Adventures spielen, die von anderen ausgedacht und realisiert wurden. Einfach so, als Freizeitvergnügen . . .

Heiner Stiller



Neu und gut: Das Schwarze Auge



Wie Legenden entstehen

LEGEND

System: PC, Amiga, Atari ST, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Hersteller.

Ein unglaublich altes Wesen, grauenerregend böse, der Schrecken allen Lebens, wurde vor undenklich langer Zeit besiegt und durch magische Fesseln gebannt. Die Namen derjenigen, die der Kreatur Einhalt geboten hatten, sind vergessen; niemand weiß, wohin die Sieger verschwanden. Das böse Wesen jedoch liegt, von magischen Banden gehalten, in tiefem Schlaf.

So machtvoll ist das namenlose Ding, daß allein seine Träume ausreichen, das Land Tazere ins Chaos zu stürzen. Friedliche Menschen mutieren unter dem Einfluß des schlafenden Bösen zu gewalttätigen Monstern, die mordend und brandschatzend durch die Lande ziehen. Der König von Tazere ist ratlos, und es scheint, als würden die degenerierten Horden das Land endgültig dem Untergang weihen. Alles scheint verloren, bis vier Helden auftauchten. Aus den vier Himmelsrichtungen kommend, finden sich ein Magier, ein Berserker, ein Meuchelmörder und ein Barde zusammen, um dem Bösen Einhalt zu gebieten.

Ohne Spieler geht es nicht

Daß die vier trotz allem ohne Eure Hilfe nur wenig Chancen haben, versteht sich von selbst. Die Burschen haben zwar Muskeln und beherrschen Zaubersprüche genauso wie magische Bardenweisen, das Köpfchen bei der Sache müßt jedoch Ihr mit einbringen. Tazere stellt sich auf dem Monitor als Reliefkarte dar, auf der Städte, Burgen und andere Bauwerke eingezeichnet sind. Eure Helden, wie auch alle anderen über Land reisenden Gruppen, werden durch Banner symbolisiert: blaue für Freunde, rote für Feinde und ein weißes für Euch. Mittels Mausklick könnt Ihr nun das Banner von Ort zu Ort wandern lassen, um dort Tempel, Geschäfte oder Tavernen aufzusuchen. Begegnen den Helden unterwegs Bösewichter, blendet das Game in die „Puppenstuben-Perspektive“ um. Hier seht Ihr

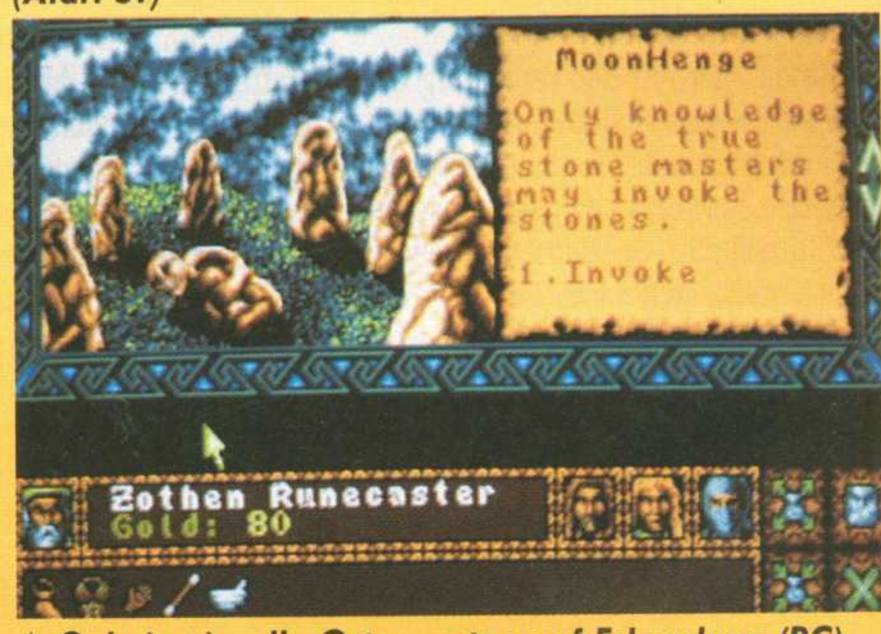




▲ Eines der vielen Monster die Euch erwarten (Atari ST)



▲ Wundersame Zeitgenossen müssen befragt werden (Atari ST)



▲ Geheimnisvolle Orte warten auf Erkundung (PC)

▼ Verliese in der „Puppenstuben-Perspektive“ (Amiga)



dann alle vier Abenteurer und könnt ihnen Befehle für den Kampf erteilen.

In den Verliesen von Treihadwyl

Die Puppenstube wird aber nicht nur bemüht, wenn in freier Wildbahn die Säbel rasseln, auch wenn es in unterirdische Gewölbe hinuntergeht werden diese Raum für Raum so auf den Monitor gebracht. Dort erwarten Euch neben beutegierigen Monsterhorden auch noch jede Menge Rätsel.

Schon das erste Verlies unter der Gilde von Treihadwyl offeriert verschlossene Türen, für die weit und breit keine Schlüssel in Sicht sind. Die ausgezeichnete Bedienungsanleitung, die komplett in Deutsch ist, läßt Euch jedoch nicht im Regen stehen und enthält für die ersten Schritte im Dungeon einen detaillierten Wegweiser.



▲ *Je tiefer der Dungeon, desto verzwickter die Räume (Amiga)* ▼



▲ *Tazere im Überblick (PC)*

Jede der vier Spielfiguren hat eine besondere Gabe, die ihrer Profession entspricht. So kann der Barde Lieder singen, der Meuchelmörder versteht es, sich vor den Blicken der Gegner zu tarnen, und der Berserker steigert sich in einen manischen Blutrausch, der ihn zu einer wilden Kampfmaschine macht. Die Sonderfähigkeit des Zauberers ist, wie sollte es anders sein, die Magie. Das besondere am Magiesystem von **Legend** ist nun, daß jeder Zauber erst einmal gemixt werden muß. Dazu müssen spezielle Ingredienzien unter der Verwendung besonderer Runen in einem Mörser zusammengemischt werden. Zehn verschiedene Zauber vermag der Magier zu mixen und anzuwenden. Dieses System ist so flexibel, daß es durchaus möglich ist, in zwei verschiedenen Spielen jeweils zehn völlig verschiedene Zauber zu mischen.

„Abenteuer, die Euch länger als einen Abend vor den Computer fesseln werden."

Strategischge Elemente

Sind die ersten Dungeons überwunden und die Helden ein paar Erfahrungsstufen aufgestiegen, genügend Runen vorhanden und einige zusätzliche Melodien für den Barden gefunden, könnt Ihr Eure Truppe tiefer in die feindlichen Lande eindringen lassen. Mit weiter voranschreitender Spielzeit wird auch der Einfluß des bösen Wesens stärker, und immer mehr Monster tauchen auf. Mit den Biestern haben dann nicht nur Eure Helden Probleme, sie machen auch das Leben der anderen Verteidiger schwer, die versuchen, Städte und Dörfer gegen den Ansturm der bösen Horden zu verteidigen. Ab da gewinnt Legend auch noch ein strategisches Element, denn es muß verhindert werden, daß das Böse die Oberhand gewinnt. Dies könnt Ihr tun, indem Ihr Eure Truppe an Brennpunkten höchstselbst aufräumen laßt, oder aber durch Geldspenden. Mit diesen Mitteln können die Verteidiger Söldner rekrutieren, die bei der Verteidigung helfen.

Genau das ist Legend von **Mindscape**. Die Bedienung gestaltet sich klar und schnörkellos, und lediglich das Magiesystem ist während der ersten Sitzungen recht kompliziert zu handhaben. Ansonsten werden die Abenteuer, die Ihr vor einem grafischen Hintergrund erleben werdet, der für dieses Spielgenre recht unüblich ist, Euch länger als einen Abend an Euren Computer fesseln. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wert
Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG LEGEND (Amiga)

Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Hersteller

Grafisch, soundmäßig und spieltechnisch vermag Legend auch auf dem Amiga voll und ganz zu überzeugen. Zwar wurde bei dieser Version auf eine Festplatteninstallation verzichtet (warum eigentlich?), dem Spielfluß tut dies, so zwei Laufwerke angeschlossen sind, keinen Abbruch. Kurz: In allen wesentlichen Punkten entspricht Legend auf dem Amiga der PC-Version, mit der wir den langen Haupttest durchgeführt haben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wert
Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG LEGEND (Atari ST)

Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Hersteller

16 Farben weniger als auf dem Amiga und weit weniger attraktiver Sound. Der Atari bemüht sich zwar redlich, aber hier sieht Legend doch weit blasser aus als auf den anderen Systemen. Zum Glück hat sich am eigentlichen Spiel nichts geändert, so daß es nur Abzüge bei der Grafik und der Musik gibt.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wert
Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«

TOP AMIGA HARD- UND SOF

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch**,1 MB
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung.** 2 Disk DM 10.-
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen. Mit
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm **mit deutscher Anleitung** **2Disk DM 10,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP** , **deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER** **10 Disks randvoll DM 50,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET** mit **deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder,Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET mit English/

Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster **usw.**

komplett in deutsch nur 35,- DM

TWARE ZU FAIREN PREISEN!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer ! Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser,Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator,Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme !

100 Programme zum KOMPLETTPREIS von nur **89,- DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper,Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci,Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart,Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids, SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

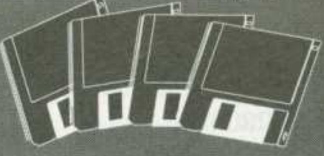
DELUXE-BENCH eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke Boot-Intro-Maker,Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur **29,90 DM**

LEERDISKETTEN

3,5" MF 2DD
neutral inclusive LABEL
knallhart kalkuliert !



10	Stück	8,-	DM
50	Stück	39,-	DM
100	Stück	75,-	DM
500	Stück	360,-	DM

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar .	135,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	65,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abs. .	269,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	339,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,- DM
MAUS-MATTE	7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xEPROM)	55,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2 ..	98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10 .... DM 9,90 — STAR LC24/10 .... DM 14,50
NEC P6/P7 Plus .. DM 14,95 — EPSON LQ 500-850 DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6500 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKS
1,80 DM " " AB 50 DISKS
1,20 DM " " AB 300 DISKS

* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN *

PD - ABO - SERVICE PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor,Fußballmanager,Eishockey-manager,Treasure Search,Headgames,Cobra The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball Peters Quest,Raumstation,Drip-Game Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on Puzzle, Steinschlag,Number-Fumbler,Halma,Tennis,Space Battle Space War,Missile Command,Jumpy,Supersenso, Cosmoroids Running,Downhill,Quattro Pyramide Skat und viele andere !

TOP HITS!

105 SPIELE KOMPLETTPREIS nur **119,- DM**

SONDERPOSTEN: GFA-ASSEMBLER ENTWICKLUNGS-PAKET komplett deutsch, Stück **nur 79,- DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte , z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER **49,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks **69,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

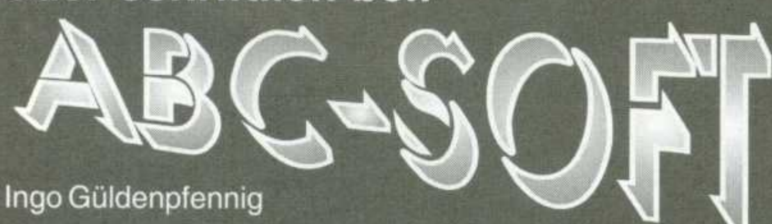
ACHTUNG AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Vorkasse (bar,Scheck) 5,-DM,bei Nachnahme 8,-DM.Ausland nur gegen Vorkasse 20,-DM.Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 ● Fax 05261/68229 ● Btx ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:



Ingo Güldenpfennig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain ● Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik ● Werbeagentur
Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Land/PLZ/Wohnort

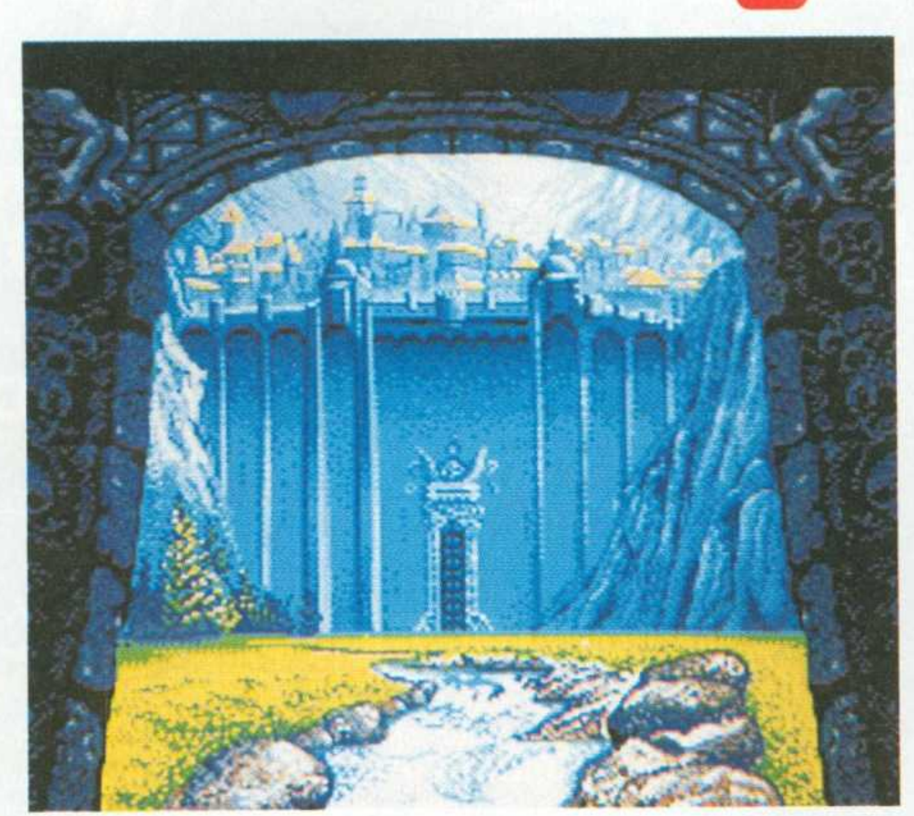
Datum Unterschrift

Ich zahle ☐ per Nachnahme
☐ per Vorkasse (bar,Scheck)

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.(n) oder Bezeichnung	Preis

Die Festung der Verdammnis



Die Festung der Finsternis

Fantasyländer ohne Bösewichter sind fade! Was sollten die Helden denn ohne Gegner anstellen? Alten Elfen über die Straße helfen? Helden brauchen Bösewichter um sich zu profilieren, und je böser der Wicht, umso tapferer kann der Held sein.

ISHAR
System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, Mac, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Silmarils, Muster von: Hersteller.

Getreu dieser Weisheit dürft Ihr in **Ishar** dem bösen Zauberer Krog auf die Pelle rücken, der sich im Land Kendoria einquartiert hat, nachdem er den bisher regierenden König entmachtete. Seither treiben sich Banden böser und brutaler Gestalten in Kendoria herum, die jeden über die Klinge springen lassen, der nicht schnell genug das Weite sucht. Tapfere Computerspieler müssen ran, die der Bedrohung Einhalt gebieten!

„Dank viel stimmungsvollem Drumherum ein feines Rollenspiel"

Obwohl Ihr Eure Abenteuer als Befreier Kendorias allein beginnt, könnt Ihr sie nicht so beenden: Dazu benötigt Ihr die Unterstützung von Helfern, die sich an der Seite Eures Helden der hehren Aufgabe stellen. Kumpane, die mit Euch auf Abenteuer gehen möchten, findet Ihr sowohl in der freien Natur, als auch in den Kneipen der zahlreichen Siedlungen. Um jedoch einen neuen Streiter in die Gruppe aufzunehmen, müssen die anderen Mitglieder gefragt werden, ob sie mit dem neuen Team-Mitglied einverstanden sind. Demokratischen Grundgedanken folgend, wird der Meinung der Mehrheit stattgegeben.

Eigensinnige Charaktere

Die Charaktere, die so angeheuert werden können, haben alle ihren eigenen Kopf, und es kann passieren, daß Ihr eines Tages in der Herberge, in der Ihr Euch einquartiert habt, erwacht, und einer Eurer Kollegen hat sich mit allen Wertgegenständen, die er kriegen konnte, aus dem Staub gemacht.

Gelang es trotz alledem, eine Truppe loyaler Helden zu rekrutieren, könnt Ihr daran gehen, die Festung Ishar zu erkunden, in der Krog und die besten seiner Monsterarmee schon auf Euch warten.

Dunkle Wälder, lichte Birkenhaine, Siedlungen, dunkle Verliese und finstere Festungen warten darauf, von Euren Helden erkundet zu werden. Alle Schauplätze wurden in einer stimmungsvollen Atmosphäre gezeichnet, die zusammen mit den vielen Hintergrundgeräuschen (plätscherndes Wasser, Vogelgezwitscher, Käutzchenrufe und säuselnder Wind) für echtes Fantasy-Feeling sorgten. Besonders gespannt sind wir auf die PC-Version, die 256 Farben und AdLib Sound haben wird.

Dank seiner Grafik, der guten Benutzerführung, der Landschaften und viel stimmungsvollem Drumherum ist Ishar ein feines Rollenspiel geworden. Man setzte weniger auf Innovation und bemühte sich mehr, bekanntes und bewährtes gut aufzuarbeiten und mit einer neuen Story zu versehen. Dieser Versuch ist rundherum geglückt! ■

Heiner Stiller

Antje meint:

Da lacht das Herz des Rollenspiel-Fans. Tolle Grafik, schönes Gameplay - hier stimmt einfach alles.

»GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Stimmungsvolle Nebellandschaft

LICHTSPIELE

SHADOW WORLD
– PREVIEW –

System: Amiga, geplant für: PC, Atari ST, Hersteller: Krisalis, Muster von: Hersteller.

Es ist noch nicht lange her, ein paar Monate erst, daß Shadowlands erschien und die neuartige Photoscape-Technik einführte. Heute schon können wir einen Blick auf den Nachfolger werfen.

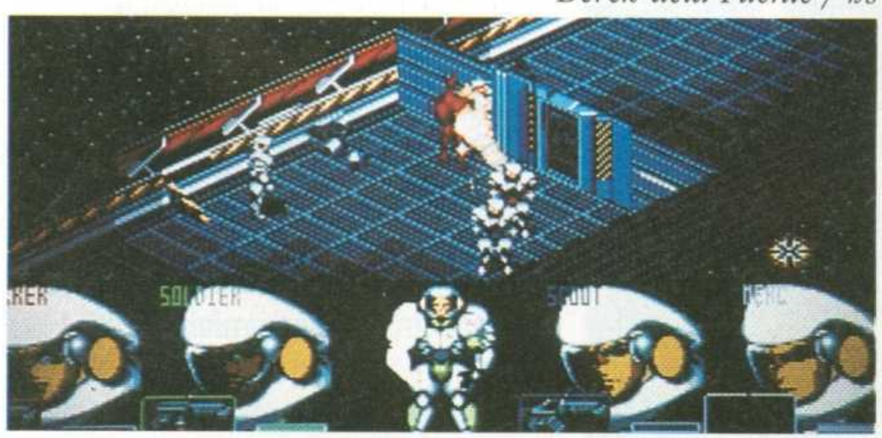
Das Besondere am Photoscaping ist, daß Lichtquellen tatsächlich nur einen beschränkten Teil des Geländes beleuchten; bewegt sich eine Spielfigur von der Lichtquelle weg, geht sie in die Dunkelheit hinein.

Diese Technik vermittelt dem Spiel eine unerhörte Atmosphäre, die auch einen wesentlichen Teil des Spielspaßes von *Shadowlands* ausmachte, das in einer Fantasy-Welt angesiedelt war. **Shadow World** ist jedoch, obwohl auf derselben Technik aufbauend und das Szenario aus demselben isometrischen Blickwinkel darstellend, keine Fortsetzung zu Shadowlands.

Zwar wird der Spieler immer noch viele Puzzles und Rätsel lösen müssen, um das Spiel zu beenden, aber aus magischen Wesen wurden Monster und Aliens aus den Tiefen des Weltraumes, und magische Beschwörungen wichen einem High-Tech-Waffenarsenal, das auch den Hintergrund des ersten Teils der Spielhandlung bildet. In einer Story, die geradewegs aus Aliens entlehnt sein könnte, muß eine Gruppe von vier wohltrainierten „Guten Jungs" herausfinden, was in besagtem Waffenversuchslabor schiefging. Auch in diesem Weltraumszenario zeigen sich die Qualitäten des Photoscape-Verfahrens: Schauplätze, die durch spärliche Beleuchtung, die realistische Umsetzung von Licht und Dunkelheit eine unerhört dichte Spielatmosphäre erzeugen.

Spieldesigner Dean Lester sagt: „Shadow World ist ein Shoot'em-Up für Denker". Angesichts der vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, die entweder im Team oder von einzelnen Charakteren durchgeführt werden können und der umfangreichen Action, die auf den Spieler wartet, eine durchaus gerechtfertigte Anmerkung. Neben diesen hervorstechenden Merkmalen erwartet Euch ein durchdachtes Rollenspielsystem, in dem die einzelnen Charaktere ausgerüstet und ernährt werden müssen. Daß Euch in den insgesamt 14 verschiedenen Levels des Spiels, das zur Zeit noch mitten in der Entwicklungsphase steckt, vom Riesen-Alien bis zum amoklaufenden Roboter die abenteuerlichsten Kreaturen begegnen werden, versteht sich fast von allein ...

Derek dela Fuente / hs



▲ **Dank Flamenwerfer gibts heute Röstmonster**

Nachdem Ihr in der letzten Ausgabe bereits einen Blick auf LAURA BOWs zweites Abenteuer werfen konntet, haben wir Mäuschen gespielt und uns mal bei SIERRA etwas genauer umgesehen. Die Mühe hat sich gelohnt, denn was die Questler für dieses Jahr so in Vorbereitung haben, kann sich echt sehen lassen!



Sierra macht's spannend

Gutes noch besser machen, scheint die Devise im Hause *Sierra On-Line* zu sein. Außer den diversen Neuerscheinungen basteln die Programmierer nämlich eifrig an Neuauflagen von solchen Hits wie **Police Quest 1 und Quest for Glory 1**, deren Grafiken und Animationen komplett neu gestaltet werden. PQ 1 glänzt dabei mit handgemalten Hintergründen und digitalisierten Schauspielern, während bei QfG 1 modellierte Köpfe und Figuren mit eingebunden werden, die den 3D-Charakter des Games noch verstärken sollen.

Auch Dr. Brain hat noch nicht all sein Pulver verschossen. **The Island of Dr. Brain** schlägt wieder in die Education-Kerbe. Auf einer unbekannten Insel gilt es, den Eingang zum geheimen Labor des Doktors zu finden. Ist der Spieler endlich drin, geht der Streß erst richtig los, denn es warten reichlich Puzzles auf ihn, die das Gehirn zum Rauchen bringen.

Königliches

Man mag es gar nicht glauben, aber auch König Grahams Sohn Alexander treibt es wieder in die große weite Welt hinaus. In **King's Quest VI : Heir Today, Gone Tomorrow** hat ihn diesmal die Liebe zu Prinzessin Cassima gepackt, die leider die unangenehme Angewohnheit hat, von heiratswütigen Fieslingen gefangengesetzt zu werden. Die blaublütige Erbin der Grünen Inseln ist diesmal dem bösen Großwesir des Königreiches in die Klauen gefallen, der sich mit dieser Heirat ganz legal auf den Thron des Inselreiches setzen will. Das kann natürlich nicht angehen, und so macht sich Alexander per Magischem-Spiegel-Express auf die Reise zu den mehr als zwölf Inseln. Auf jedem Eiland ist ein größeres Problem zu lösen oder ein wichtiger Gegenstand zu finden, soll die Reise zu einem guten Ende gebracht werden. Das Game besticht durch seine abwechslungsreichen Szenarien, die Palette reicht von der Wunder-Insel über das Reich der Toten bis zur Insel der Krone. Sagengestalten und Dämonen kreuzen seinen Weg. Die Story ist und bleibt spannend und findet auch soundmäßig eine dramatische Entsprechung. Die Grafik übertrifft hier sogar den bisher unschlagbar scheinenden fünften Teil der Kings's-Quest-Saga! Kein Wunder, umfaßt die PC-Version doch mehr als 12 MB. Das Warten auf das für September avisierte Programm dürfte sich lohnen.



▲ *King's Quest VI verspricht opulente Grafik und spannendes Gameplay* ▼



Räumliches

Auch Roger Wilco hält's nicht länger am heimatlichen Besen. Das diesmal nicht von Sierra selbst, sondern vom Tochterunternehmen *Dynamix* bearbeitete Weltraumabenteuer befördert den trotteligen Raum(schiff)kosmetiker, man höre und staune, zum Raumschiffkapitän. Daß das nicht ohne Pannen abgeht, ist klar, zumal die Crew um keinen Deut besser ist als ihr vor Inkompetenz strotzender Vorgesetzter.

Mark Crowe, der der Space-Quest-Serie eigentlich den Rücken kehren wollte, hat sich nun also doch zu einem fünften Teil überreden lassen. Sein Humor ist unverkennbar, wenn Roger in **Space Quest V – Roger Wilco and the Next Mutation**, einer abgefahrenen StarTrek-Parodie, die Liebe seines Lebens trifft (die nun wirklich etwas anders gebaut ist als Rogers gewohntes Reinigungsgerät). Ab August soll es auf dem PC schwer zur Sache gehen, wenn sich unser Held zusammen mit seiner Mannschaft daran macht, unter weltraumverschmutzenden Banditen aufzuräumen. Ganz nebenbei hat sich Roger übrigens auch in die Ränge der Comic-Helden eingereiht. Mark Crowe und Scott Murphy, das Autoren-Team, aus dessen Federn Rogers erste Abenteuer stammen, sind an diesem dreibändigen Comicstrip zwar nicht beteiligt, trotzdem kommen die haarsträubenden Mißgeschicke des futuristischen Besenschwingers unverwässert rüber. Der erste Teil ist bei Malibu Graphics, USA erschienen.

Glorreiches

Zauberhaft im wahrsten Siine des Wortes ist der dritte Teil der Glory-Serie. Mittels Magie wird der Spieler samt seinen im vorigen Teil gefundenen Freunden, der Schwertkämpferin Uhura und dem Löwenmenschen Rakeesh, in dessen Heimat Tarna versetzt. Wie der Titel **Quest for Glory III : The Wages of War** bereits vermuten läßt, geht es in dieser Episode des Rollenspiel/Adventures recht kriegerisch zu. Alte Rivalitäten zwischen den Stämmen des Landes drohen, Tarna in einen blutigen Konflikt zu ziehen. Das Land, dessen afrikanische Anklänge unübersehbar sind, vor dem drohenden Krieg zu retten, ist Aufgabe der drei Freunde.

Charaktere aus den ersten Teilen der Saga können übernommen werden, obwohl auch Neueinsteiger keine allzu großen Schwierigkeiten haben sollten. Kommunikation mit anderen Charakteren wird groß geschrieben und ist zur Lösung der Probleme absolut notwenig, denn ohne Verbündete kommt man nicht sehr weit. Und je nachdem welchen Beruf man dem Helden verpaßt hat, ändern sich auch die Aufgaben, die er zu erledigen hat.

Die dramatische Story um verschwundene Töchter, Gestaltwandler, Verräter und heldenhafte Kämpfer besitzt den von dieser Serie gewohnten Tiefgang und läßt lange Stunden am Computer erwarten. Auch grafisch hat das Game, ersten Eindrücken nach zu urteilen, eine Menge zu bieten. Bis QfG III allerdings seinen endgültigen Weg auf den PC findet, werden noch einige ASMs über den Ladentisch wandern.

Mit diesen Programmen sind die Leute bei Sierra fürs erste ausgelastet, zumal auch **Aces of the Pacific**, dessen Preview Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe finden könnt, in die heiße Phase getreten ist. Bei soviel Aktivitäten mußte sich sogar Sierra-Chefin Roberta Williams eine Atempause gönnen. Sie überläßt das Game-Design zu KQ VI und Laura Bow II anderen Autoren/Autorinnen und verlegt sich statt dessen auf Qualitätskontrolle – und der Ausarbeitung einer neuen Horror-Serie. Wir warten gespannt! ■

Antje Hink



▲ **Quest for Glory III wartet auf neue Helden** ▼





▲ **Auch Space Quest hebt wieder ab**



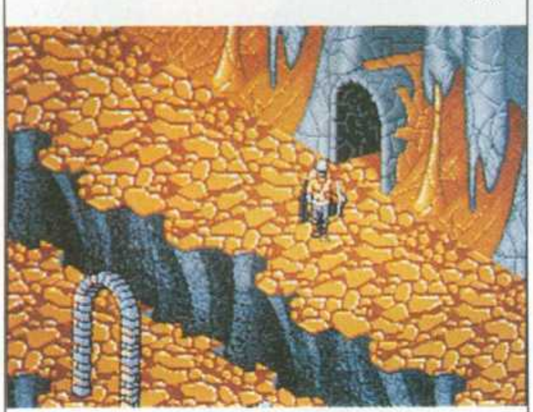

KONVERTIERUNG HEIMDALL (PC)

Hersteller: Core Design, England, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Die Suche nach den geklauten Waffen der nordischen Göttern findet nun auch auf dem PC statt. Wildschweinfangen, Axtweitwurf und viele Erkundung heischende Inseln warten auf mutigen Wikinger-Nachwuchs. Bis die von den Göttern so dringend benötigten Waffen wieder herbeigeschafft sind, wird der Spieler manche Stunde vorm Monitor zubringen müssen.

Gegenüber der Amiga-Version wurden nur wenige Abstriche gemacht, und so spielt sich das zum Teil sehr witzige Game flott und ohne Probleme. Der Sound ist auch hier wieder gut gelungen, Ad-Lib-, Roland- und Soundblasterkarten werden unterstützt. Ein schneller Rechner ist von Vorteil, außerdem läßt sich das fünf bzw. sechs HD-Disketten umfassende Game nur von Festplatte spielen. ■

ab



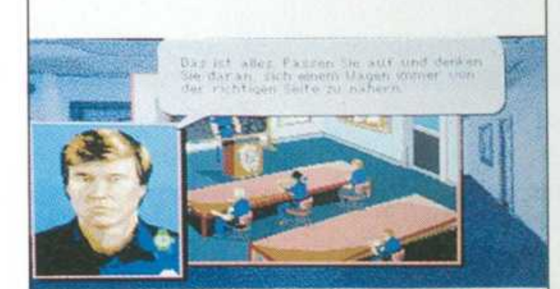
Auch auf dem PC ein göttlicher Spaß

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG POLICE QUEST III (Amiga)

Hersteller: Sierra On-Line, USA, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.



Immer hübsch langsam

Sonny Bonds ist befördert worden, nicht nur dienstgradmäßig, sondern auch vom PC auf den Amiga. Während ersteres ein Sprung nach oben ist, geht's in letzterem Fall eher nach unten. Qualitätsmäßig. Aber das ist man ja schon gewöhnt bei Sierra-Konvertierungen. Da reiht sich PQ III - The Kindred nahtlos in die Schar lieblos umgesetzter Programme ein: Die Grafik ist soweit mittelmäßig, das Tempo entsetzlich langsam, die ständigen Ladeziten von Disk extrem und der Sound nutzt die Möglichkeiten des Amiga in keinster Weise aus. Im übrigen sollte man Besitzer einer Harddisk oder zumindest eines Zweitlaufwerks (und viel Geduld) sein, von dem geforderten 1 MB mal ganz abgesehen, will man in den Genuß des Spiels kommen. Die Story reißt das Programm allerdings wieder etwas raus, und so wird PQ III eingefleischten Sierra-Fans vielleicht trotzdem Freude bereiten. ■

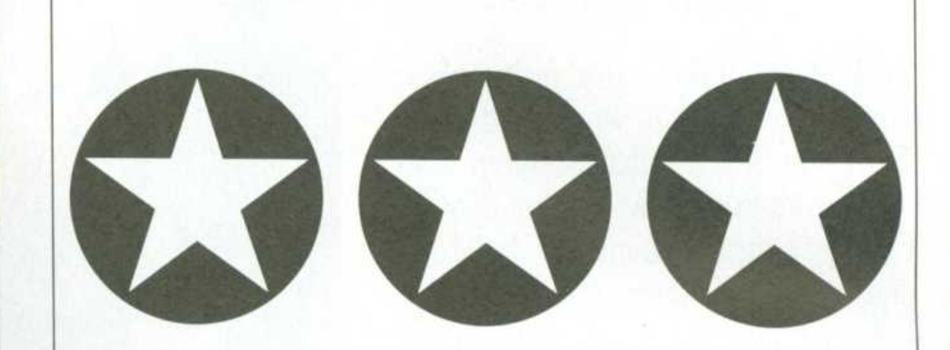
ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	10
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«









▲ **Auf die tapferen Ritterlein kommen heftige Aufgaben zu**

KONVERTIERUNG VENGEANCE OF EXCALIBUR (AMIGA 1 MB)

Hersteller: Virgin Games, England, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Hersteller.

In die mittelalterliche Zwietracht globaler Dimensionen schickt Virgin die Abenteuerhungrigen in Vengeance of Excalibur. Gleich vier Problemkreise gilt es zu lösen: Der König von England wurde per Zauberspruch versteinert, das Zauberschwert Excalibur ist verschwunden, die Moslems fallen in Spanien ein, und schließlich bedroht der Schatten-Dämon das englische Königreich. In Teilaufgaben aufgegliedert, müssen vier tapfere Ritter durch das Geschehen gesteuert werden und sich den unzaähligen Gefahren stellen. Die Anforderungen sind dabei ganz ordentlich, das Spielgeschehen vielfältig.

Löblich umgesetzt wurden für den Amiga Grafik als auch Sound - mäßig war er halt immer schon. Warnen muß man jedoch die Disk-only-Besitzer, denn ohne Festplatte ist das Game unspielbar! Ansonsten gilt: Zugreifen lohnt, gerade für Einsteiger!. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	7
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Absolut cooler Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
... inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen

Dimensionsspional



BARGON ATTACK

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, CD-ROM, CDTV, Hersteller: Coktel Vision, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Hersteller.

Alarm! Grüne Echsen-Aliens infiltrieren die Erde mit Hilfe von Ballerspielen. Klingt verrückt? Schaut Euch doch mal BARGON ATTACK an, dann wißt Ihr voll bescheid.

Die abgedrehte Story von den Bargoniern, die sich auf ihrem Planeten in einer anderen Dimension abschießen lassen, um als mordlustige Invasoren auf der Erde wieder aufzutauchen, stammt ursprünglich von einem Comic-Strip einer französischen Computer-Zeitschrift. Die Zeitschrift gibt's nicht mehr, dafür tummeln sich jetzt die grünen Bestien umso heftiger in den Computern.

Das grafisch prima aufgemachte Adventure führt durch markante Orte in Paris, auf den Planeten Bargon, seltsame Strände werden besucht, sogar in einem Ballerspiel findet man sich auf einmal wieder. Immer geht es bunt und abwechslungsreich zu, und an einer deutschen Sprachausgabe zusätzlich zu den im übrigen ganz in deutsch gehaltenen Bildschirm-und Handbuchtexten wird gebastelt.

Farbenpracht

Die Steuerung des recht urig aussehenden mopedfahrenden Helden erfolgt Si-



Farbenraten ist angesagt

erra-mäßig per Point-and-Click. Fährt man mit dem Mauszeiger über den Bildschirm, erscheinen kurze Kommentare, sobald ein Gegenstand berührt wird, der irgendeinen Sinn für den Spieler haben könnte. Durch einfachen Klick werden Items ins Inventory aufgenommen oder aber vom Helden sofort verwendet. Wundert Euch übrigens nicht, wenn Euer Inventory nach einem Szenenwechsel sehr viel magerer aussieht als zuvor: Ihr habt nichts verloren, lediglich werdet Ihr auf diese Art und Weise überflüssige(!) Dinge schnell wieder los.

Positiv ist aufgefallen, daß das Programm sich beharrlich weigert, Euch in die nächste Szene zu entlassen, wenn Ihr etwas Wichtiges übersehen oder nicht erledigt habt. Auf der anderen Seite ist das auch nötig, da viele der Gegenstände so pixelig klein geraten sind, daß man sie oft erst nach langem Suchen findet (siehe Knopf im ersten Bild). Trotz dieser Hilfen ist das Adventure nicht zu einfach geraten. Die zu lösenden Rätsel haben es zum Teil echt in sich, und wer noch nie etwas von Rimbaud, van Gogh oder Ives Klein gehört hat, der sollte sich zu gegebenem Zeitpunkt tunlichst mit einem Lexikon bewaffnen.

Mit Bargon Attack hat **Coktel Vision** ein Programm auf der Pfanne, das Abenteurern der Gegenwart eine Menge Spaß bereiten kann, zumal sich der Held des Spiels genau so ausdrückt, wie ein Vierzehnjähriger dies auf dem Schulhof nunmal normalerweise tut. Das, die abgedrehte Story und die bunte, wirklich gelungene Grafik ergeben eine spannendes Spiel, das echt viel Spaß macht.

Antje Hink



Außerirdischer Missionar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

LICHTBLICK IM DUNKLEN LAND

DARKLANDS
– PREVIEW –

System: PC, geplant für: -, Hersteller: MicroProse, England, empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Muster von: Hersteller.

Mit einem komplexen Rollenspiel im 3D-Look wird MICROPROSE im Herbst aufwarten: DARKLANDS soll für lange Nächte sorgen.



Das Geschehen auf dem Bildschirm ist sehr abwechslungsreich. Text-Screens, animierte Kampfszenen und pastellfarbene Hintergrundbilder vermitteln ein eindrucksvolles Gefühl für die jeweilige Situation.

Wir schreiben das Jahr 1450 und die Story ist im mittelalterlichen Deutschland angesiedelt. Alle Karten und Waffen wurden nach ausführlichen Studien der damaligen Zeit entsprechend entworfen. Auch die Hintergrundgeschichte paßt sich den Vorstellungen der damals recht abergläubischen Bevölkerung an, und so bewegt sich die Party durch eine Welt, die zum Teil durchaus real, zum Teil absolute Fantasy ist. Das Ziel des Spiels ist zwar, die gefürchteten Hexen zu finden und aus dem Verkehr zu ziehen, zuvor warten jedoch viele andere Aufgaben darauf, erledigt zu werden. Kämpfe mit Menschen und Monstern gibt es reichlich.



Dunkle Gewölbe finstere Gesellen

Die Party besteht aus bis zu fünf Charakteren, das Spiel kann aber auch mit nur einem einzigen zum Ende geführt werden. Die Charaktere sind lediglich in den Kampfszenen sichtbar, ansonsten klickt Ihr Euch mittels Icons durch's Gelände. Das Spielareal selbst ist gigantisch.

Darklands läßt der Phantasie des Spielers viel Raum, ist aber trotzdem nicht zu kompliziert. Auch Leute, die sich noch nie an einem Rollenspiel versucht haben, dürften deshalb ohne Probleme damit zurechtkommen. ■

ddf/ah



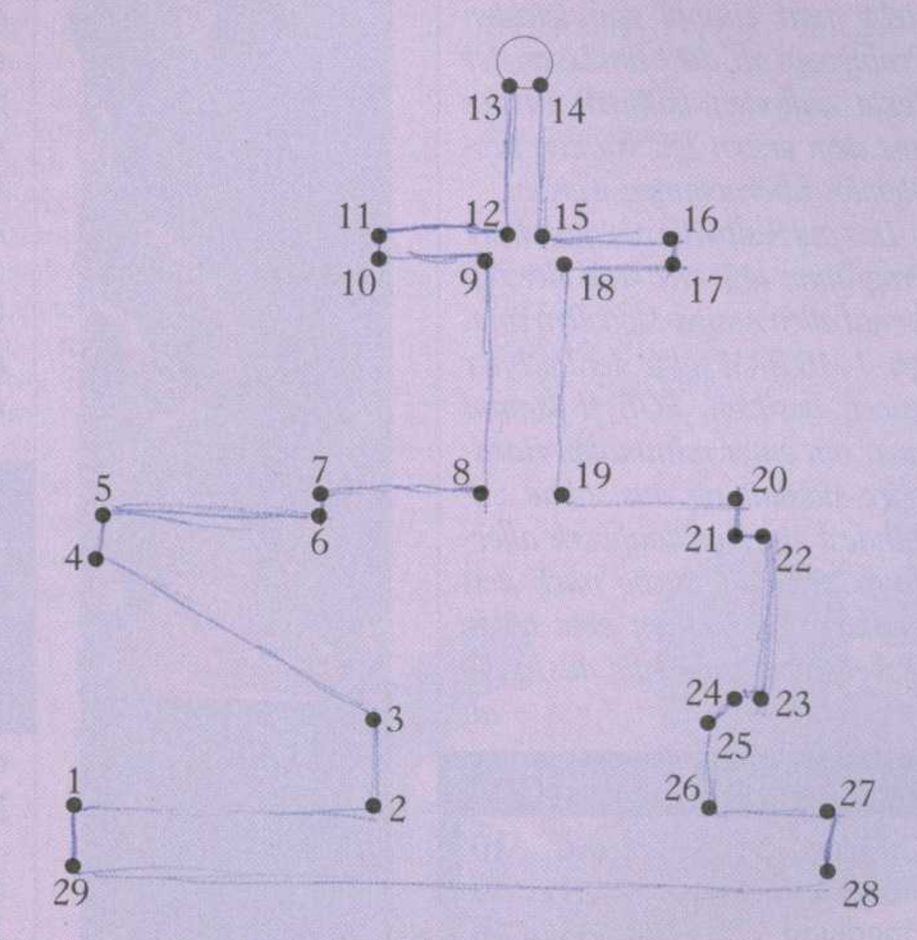
SCHWARZAUGE, SEI WACHSAM

Das Schwarze Auge ist fertig! Endlich gibt es das beliebteste papiergebundene Rollenspiel Deutschlands auch für Computer. Das ist schon eines Beifalls wert!



Doch nicht genug damit, hat sich ATTIC noch etwas ganz besonderes einfallen lassen: Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge als Luxusedition. Alles zusammengenommen ist das ein Preisausschreiben wert!

Um jedoch an einen der 20 Preise zu kommen, die wir zusammen mit Attic verlosen, müßt Ihr allerdings erst ein wenig den Bleistift schwingen und Euere kleinen grauen Zellen bemühen. Wenn Ihr in der altbekannten „Malen nach Zahlen"-Manier den Zahlenhaufen auf dieser Seite verbindet und dann noch den Namen des legendären Schwertes erratet, das in diesem Bild dargestellt wird, seid Ihr bei der Verlosung dabei!



Als Preise winken folgende Kostbarkeiten:

1. Preis:
„Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge"-Luxusausgabe des Computerspiels in exklusiver Holzkiste, die unter anderem einen signierten DSA-Roman von Ulrich Kiesow, ein Zertifikat, eine Viole mit Alterungsflüssigkeit und einen Beutel mit einem Würfelsatz enthält.

2. – 10. Preis:
Je ein „Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge" Computerspiel.

11. – 20. Preis
Je eine Box aus der „Das Schwarze Auge"-Rollenspielserie nach freier Wahl.

Einsendeschluß ist der 1. 7. 1992, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen Euch viel Spaß beim malen, und viel Glück bei der Verlosung!

KONVERTIERUNG EYE OF THE BEHOLDER 2 (Amiga)

Hersteller: SSI, USA, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Muster von: Softgold, 4044 Kaarst 2.

Das ging ja nun echt schnell, legt man die „normalen" Fristen zugrunde, die Umsetzungen gewöhnlich brauchen. Und was das Beste an der Sache ist: The Legend of Darkmoon kommt nicht nur in Englisch, sondern fast zeitgleich auch in Deutsch auf den Markt. Das Game steht der PC-Version in nichts nach. Die Story ist spannend, die Steuerung recht einfach und die Grafik ansprechend - sieht man einmal von leichten Problemen ab, die beim Lesen der Texte auftreten können. Parties aus dem ersten Teil können problemlos übernommen werden.

Das auf Festplatte installierbare Programm läßt sich laut Hersteller auf allen Amiga-Modellen spielen, 1 MB RAM sollte der Rechner jedoch besitzen. EOB II kommt zwar mit einer minimalen Hardware-Ausstattung aus, ohne zumindest ein Zweitlaufwerk allerdings artet die Suche nach den Dunklen Mächten in eine wilde Diskettenwechsel-Orgie aus. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10

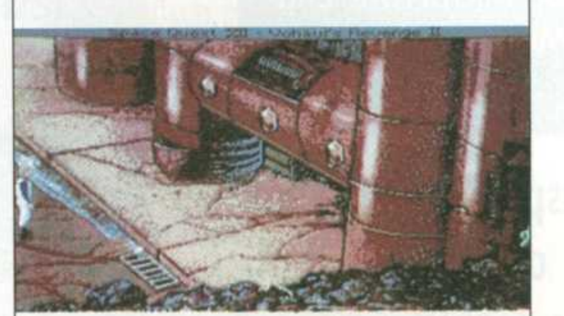
»GUT«



Auch auf dem Amiga hat EOB II einiges zu bieten

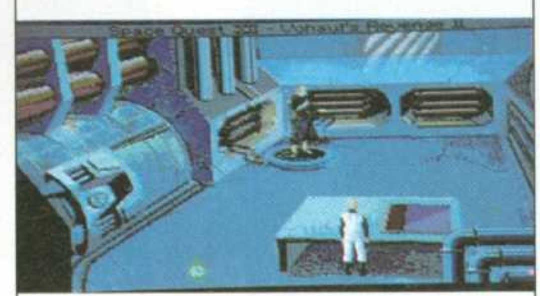
KONVERTIERUNG SPACE QUEST IV (Amiga)

Hersteller: Sierra On-Line, empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.



Kein Straßenfeger, diese Fegeoper....

Roger Wilco fegt nun also auch auf dem Amiga. Da er ein bißchen in die Jahre gekommen ist, läuft das Ganze etwas behäbig ab, wenn man versucht, SQ4 auf dem guten alten A500 zu spielen. Sierra empfiehlt deshalb vorausblickenderweise einen schnelleren Amiga. Hat man einen A3000 mit Turbokarte zu Hause stehen, läßt sich das Game auch echt gut spielen. Trotzdem ist das Adventure nur eingefleischten Roger-Fans zu



Ob Roger damit überfordert ist?

empfehlen. Die Grafik mußte im Verhältnis zur PC-Version ziemlich Federn lassen, die Farbwahl wirkt stellenweise etwas seltsam. Wann wird Sierra endlich die Fähigkeiten des Amiga entdecken und sie ausnutzen, anstatt lieblos die PC-Version zu konvertieren? ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

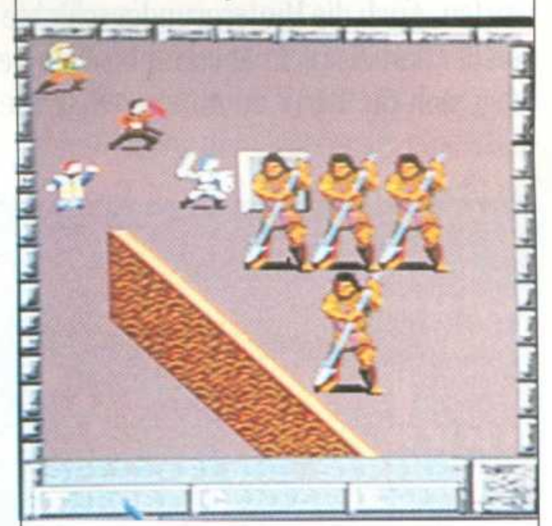
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG POOLS OF DARKNESS (Amiga)

Hersteller: SSI, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Softgold GmbH, 40044 Kaarst.

Die bösen Ränke, die der finstere Lord Bane schmiedet, erstrekken sich nicht nur auf die Gegend rund um den legendären Mondsee und die Stadt Phlan (seit Pools of Radiance beliebter Schauplatz von Dungeons & Dragons-Abenteuern), jetzt versucht der Finstere auch noch, Euren Amiga in seine Gewalt zu bekommen. Allerdings mit mäßigem Erfolg. Storymäßig hat sich im Vergleich zur PC-Version nichts getan, auch die Spielmechanismen haben sich nicht verändert. Was jedoch die Qualität



Großangriff der fiesen Riesen

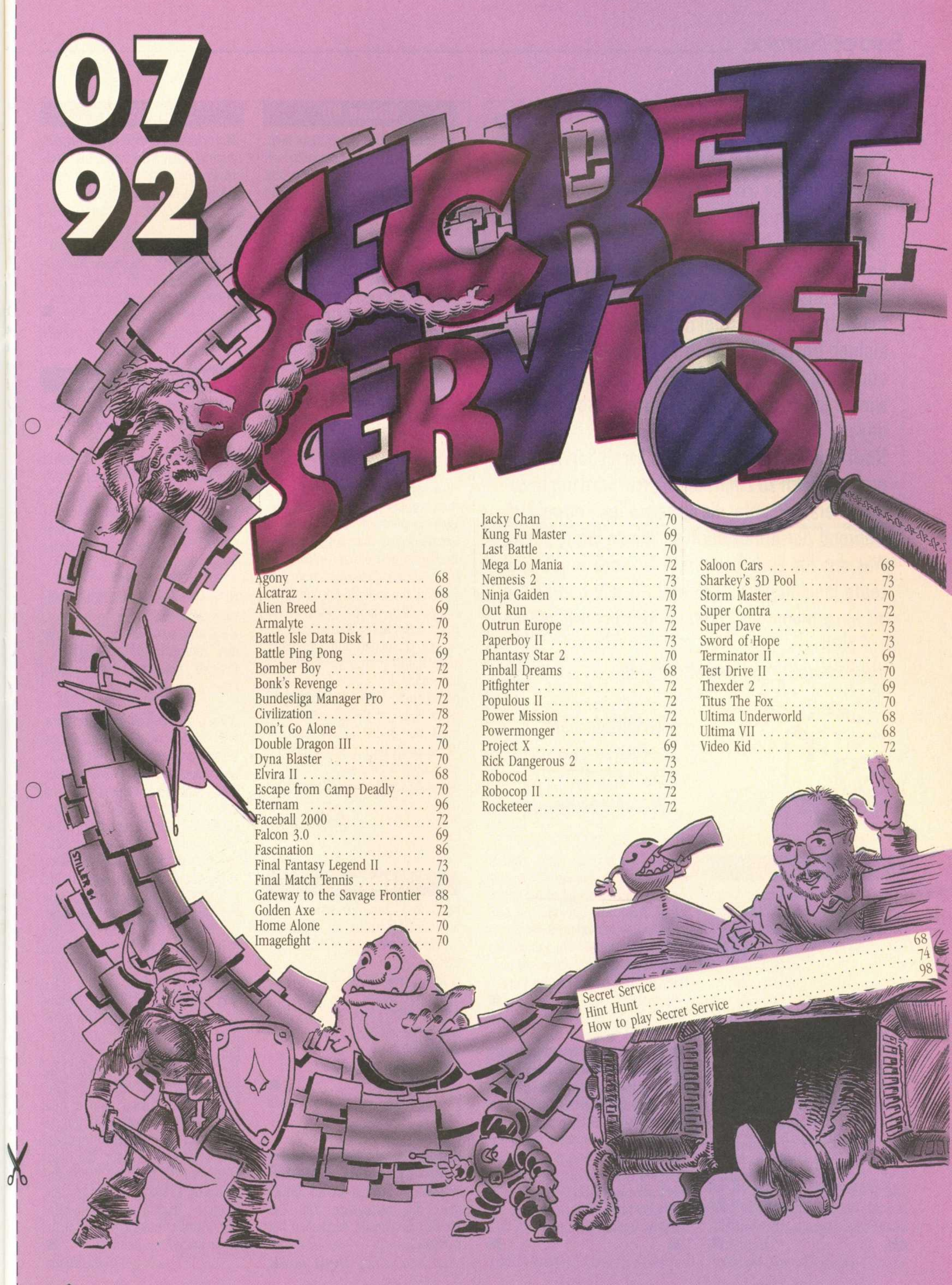
der Grafik und die Geschwindigkeit des Spiels anbetrifft, müssen auf dem Amiga deutlich Abstriche gemacht werden. Die mangelnde Farbenpracht ist durch die eingeschränkten Fähigkeiten dieses Computers noch erklärbar, der langsame Spielablauf nicht. Im Klartext: Auf dem Amiga spielt sich Pools of Darkness zäh, was sich nicht gerade motivationssteigernd auswirkt. ■

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Steuerung	8
Handlung	7
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«


07
92
SECRET SERVICE

Streikfolgen . . .

Irgendwie habe ich ihn schon gespürt, den Streik unserer lieben Postler: Die Briefeflut ging einige Tage auf ein kleines Tröpfeln zurück. Das Ganze hat sich wohl auch auf diese Ausgabe des Secret Service ausgewirkt, ganz so viele Tips wie im letzten Heft sind es diesmal nicht geworden. Aber ein kleiner Trost: Gleich nach Streikende (und leider auch nach Redaktionsschluß) kam die Lawine aber wieder ins Rollen – in der nächsten Ausgabe mehr davon.

Noch eine kleine Neuerung im Secret Service: Von nun an bin ich zu zweit! Uns Marcus wird mir in Zukunft verstärkt unter die Arme greifen – obwohl ich während der Arbeit doch gar keine Waffe trage. Was das für Euch bedeutet? Ist doch logo! Zwei Leute können wesentlich mehr Briefe bearbeiten als einer allein. Also haltet Euch ran – wir zählen auf Euch . . .

Die Post geht, wie gewöhnlich, an:



Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Agony

Beim Endgegner im ersten Level läßt man seine Eule einfach halbhoch am linken Bildrand schweben und hält den Feuerknopf gedrückt. Dabei muß darauf geachtet werden, daß der Endgegner nicht selbst getroffen wird, sondern nur die von ihm ausgehenden Kugelketten. Stärkere Schußkraft und ein Schwert als Schutzschild vereinfachen dies, ist die Eule richtig positioniert, kann sie nicht getroffen werden.
Mit dieser Taktik wird man nicht nur zum Highscore-Brecher, sondern kann sich auch das Maximum von fünf Leben besorgen. Allerdings muß man dazu etwas Geduld haben, da es nur alle 80.000 Punkte ein Leben mehr gibt. ■

Thomas Meissner

Es gibt auch noch einen andern Weg, um sich das Eulenleben etwas einfacher zu gestalten, dazu tippt man im Titelbild *fantasy (mit y=z)* ein. Von da an bringt jeder Druck auf *F4* ein Extraleben und sorgt für volle Bewaffnung, ein Druck auf *Return* führt ein Level weiter. ■

DSI

Pinball Dreams

An den folgenden Adressen kann man sich die Anzahl der Bälle mit einem Modul nach Belieben einstellen, die Werte gelten für einen Amiga mit 1 MB:
Ignition: $9ED2
Steel Wheel: $9E11
Beat Box: $9F39
Nightmare: $9ECD ■

Marcel Rohles

Ultima VII

Startprobleme müssen nicht sein. Hier ist ein Tip, mit dem man sich schon zu Beginn des Spiels mit 3000 Erfahrungspunkten und ebensovielen Goldstücken ausstatten kann:

Man geht in Britain in das Gebäude der *Fellowship* und spricht mit Batlin. Die Frage, ob man den Eingangstest der Gilde machen möchte, beantwortet man mit ja, die darauf folgenden acht Fragen je nach Belieben. Nach dem Test fragt Batlin, ob man für ihn ein Päckchen in Minoc abliefern möchte. Die Bitte schlägt man ab, woraufhin er sich enttäuscht abwendet.

Nun spricht man mehrmals mit ihm, wobei man ihn stets auf *Pakkage* ansprechen kann. Bei jedem Versuch erhält man 100 *Experience Points* und einige Goldstücke. Nach einiger Zeit muß man das Gold auf die anderen Partymitglieder verteilen, da man sonst nichts mehr aufnehmen kann. Nach etwa 30 Versuchen stinkt es dann auch Batlin und er verweist darauf, daß der Spieler eigentlich nichts mehr tragen kann, obwohl noch Platz im Beutel wäre. Jetzt muß man leider Schluß machen, hat aber immerhin schon Level 7 erreicht und kann sich nun getrost der aufgetragenen Aufgabe widmen. ■

Jochen Schust

Elvira II

Per Modul kann man seinem Helden auf dem Amiga an folgenden Adressen etwas auf die Sprünge helfen:
Waffenübung: $C0AC69
Stärke: $C0AC6B
Willenskraft: $C0AC71
Intelligenz: $C0AC77
Kraft: $C0AC81
Erfahrung: $C0AC97 ■

Denis Gagula

Alcatraz

Mit einem Amiga-Modul findet man die verfügbare Zeit bei $6D6D, die Anzahl der Leben bei $462BD. ■

Denis Gagula

Saloon Cars

Mal wieder ein kleiner Tip für den Archimedes, und zwar die optimale Gangeinstellung für den stärksten Motor:

1. Gang: 4
2. Gang: 3
3. Gang: 2,25
4. Gang: 1,5

Reverse: 8 ■

None

Ultima Underworld

Hier ein paar nützliche Tips, Komplettlösung folgt später:

Wenn man mal einen Abgrund nicht überwinden kann und noch keinen *Fly*-Zauber beherrscht, braucht man sich nur seines Inventars zu entledigen, und schon kann man wesentlich weiter springen.

Ist man vergiftet und kann den *Cure Poison*-Spruch noch nicht, kann man seine Heilung auch mit den zahlreich herumliegenden *Leeches* (Blutegel) beschleunigen.

Beim Kampf mit starken Monstern wie Trollen oder Golems ist es überlebenswichtig, deren Schlägen auszuweichen. Zwei Treffer eines Golems reichen meistens aus, um einen ins Jenseits oder zurück zur *Silver Plant* zu befördern. Daher sollte man immer außerhalb der Reichweite des Monsters zum Schlag ausholen, warten, bis es zugeschlagen hat und dann seinerseits näher herangehen und zuschlagen. Anschließend sollte man jedoch schnellstmöglich aus der Reichweite des Gegners verschwinden. Wichtig ist also, immer genügend Platz zum Manövrieren zu haben, andernfalls muß man das Monster eben in ein Terrain mit genügend Platz locken.
Die Möglichkeit, die Karte mit Kommentaren zu versehen, sollte man intensiv nutzen, da man nur relativ wenig Gegenstände tragen kann und es im Spiel Unmengen von Gegenständen gibt, die man immer wieder benötigt. Weiterhin empfiehlt es sich, von Zeit zu Zeit kleinere Warenlager anzulegen mit Gegenständen, die man nicht mehr unbedingt benötigt. ■

Gero Müller

Thexder II

Um sich das Leben auf dem PC etwas leichter zu gestalten, muß die Datei SAVEGM.DAT etwas verändert werden. Die Datei enthält die gespeicherten Spielstände und wird normalerweise nach dem erfolgreichen Bestehen des ersten Levels angelegt. (Notfalls kann man seinem Glück aber auch etwas unter die Arme greifen und diese Datei von Hand erstellen - sie sollte aus 315 00-Zeichen bestehen- und anschließend die folgenden Patches daran ausprobieren.)
Ein einzelner Spielstand besteht aus 32 Zeichen, im Prinzip reicht es, sich die ersten 32 Byte der Datei vorzunehmen und dann mit *F7* den ersten Spielstand direkt zu laden. Nun zu den Bedeutungen der einzelnen Bytes:
Byte 0 enthält das jeweilige Level von 0 bis 9.
Byte 1 bis 3 enthalten die momentane, Byte 4 bis 6 die maximal mögliche Energie, wobei jeweils nur die erste (letzte) Stelle eines Bytes maßgebend ist: Eine Bytefolge von 01 02 00 entspricht einem Realwert von 120, das Maximum ist jeweils 999.
Byte Nummer 7 enthält die Anzahl der Missiles (00-FF), die nächsten drei Bytes enthalten die Art der verschiedenen Zusatzwaffen gemäß folgender Tabelle:
01: Dart Missile
03: Bomb
04: Energy Tank
05: Flasher
06: ECM
07: STOP
08: Contact
Wieviel davon jeweils vorhanden ist, geben die drei folgenden Bytes an. Byte Nummer 14 gibt die Anzahl der Energiestriche (00-FF) an.
Schutzschilde sind im Prinzip jederzeit verfügbar, allerdings werden bei ihrer Verwendung zwei Energiestriche abgezogen. Hat man nur mehr vier Striche, gibt es keine Schilde mehr. ■

Boogie

```
PC Tools Deluxe R4.30                                    Vol Label=STACKER
─────────────────────────File View/Edit Service──────────────────────────
Path=C:\GAMES\THEXDER\*.*
File=SAVEGM.DAT     Relative sector 0000000, Clust 00026, Disk Abs Sec 0000357
Displacement ─────────────── Hex codes ───────────────   ASCII value
 0000(0000)  09 09 09 09 09 09 09 99 01 03 04 99 99 99 FF 06
 0016(0010)  01 01 00 00 01 00 00 30 00 00 00 00 00 00 14 FF       0
 0032(0020)  20 16 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

 Home=beg of file/disk End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode   F2=chg sector num  F3=edit
```

Terminator II

Damit der T800, John und Sahra unbegrenzte Energie zur Verfügung haben, braucht man auf dem PC mit einem geeigneten Hexeditor nur etwas an der Datei TERM.EXE herumzupfuschen. Alle im folgenden Dump markierten Bytes sind mit $90 auszuNOPen. Somit ist es dann auch egal, wenn die Energie-Puzzles nicht geschafft werden. ■

Boogie

```
PC Tools Deluxe R4.30                                    Vol Label=STACKER
─────────────────────────File View/Edit Service──────────────────────────
Path=C:\GAMES\TERM\*.*
File=TERM.EXE      Relative sector 0000031, Clust 00596, Disk Abs Sec 0004924

Displacement ─────────────── Hex codes ───────────────   ASCII value
 0000(0000)  B8 02 00 50 B8 EA 5D 50 E8 88 FB 83 C4 08 C7 46     P ]P    -. F
 0016(0010)  FE 01 00 A1 76 3C 39 06 88 37 7D 20 B8 96 00 50      v<9 7}    P
 0032(0020)  FF 36 88 37 B8 20 00 50 FF 76 04 E8 B3 FB 83 C4    6 7   P v  :  -
 0048(0030)  08 FF 06 88 37 C7 46 FE 01 00 EB 27 A1 88 37 39   .   7 F     '  79
 0064(0040)  06 76 3C 7D 1E FF 0E 88 37 B8 96 00 50 FF 36 88    v<}^   7    P 6
 0080(0050)  37 B8 20 00 50 FF 76 06 E8 38 FB 83 C4 08 C7 46   7   P v  8  -. F
 0096(0060)  FE 01 00 8B 46 FE EB 00 8B E5 5D C3 55 8B EC 8B       F     ]+U
 0112(0070)  46 04 EB 4A 83 3E 1C 35 00 74 09 83 06 44 35 08   F  J > 5 t   D5.
 0128(0080)  FF 0E 1C 35 EB 4D 83 3E 78 3C 00 74 09 83 06 76     5 M >x< t    v
 0144(0090)  3C 10 FF 0E 78 3C EB 3B 83 3E 48 35 00 74 09 83   <>  x< ; >H5 t
 0160(00A0)  06 76 3C 20 FF 0E 48 35 EB 29 83 3E 7E 3C 00 74    v<    H5 ) >~< t
 0176(00B0)  09 83 06 76 3C 08 FF 0E 7E 3C EB 17 EB 15 0B C0      v<.  ~<       +
 0192(00C0)  74 B2 3D 01 00 74 BF 3D 02 00 74 CC 3D 03 00 74   t*=  t+=  t =  t
 0208(00D0)  D9 EB 00 8B E5 5D C3 55 8B EC 8B 46 04 EB 1C 83   +     ]+U   F
 0224(00E0)  2E 44 35 08 FF 06 1C 35 EB 26 EB 24 83 2E 76 3C   .D5.   5 & $ .v<
 0240(00F0)  20 FF 06 48 35 EB 19 EB 17 EB 15 0B C0 74 E0 3D      H5 v       +t =

 Home=beg of file/disk End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode   F2=chg sector num  F3=edit
```

Project X

Hier noch ein paar Tips zum ersten Level dieses Action-Spiels: Um den Anfang zu überleben, sollte man *Speed, Guns* und *Side* voll ausrüsten, erst später sollte man sich *Lazer* zulegen.
Die mit Feuerkugeln um sich werfenden Kugeln sollte man im Uhrzeigersinn umkreisen, um nicht abgeschossen zu werden. Dem Fünfer-Geschwader aus roten, schwalbenähnlichen Raumschiffen sollte man nur auszuweichen versuchen und nicht darauf aus sein, die komplette Staffel zu zerstören.
Die pulsierenden blauen Kugeln, die von oben herabfallen, sollte man gleich am oberen Bildrand abfangen, wozu man sich am besten ganz links positioniert. Den Raketen kann man am sichersten ausweichen, wenn man am linken Rand in der Mitte wartet und dann den Raketen nach rechts ausweicht. ■

Stefan Kosch

Battle Ping Pong

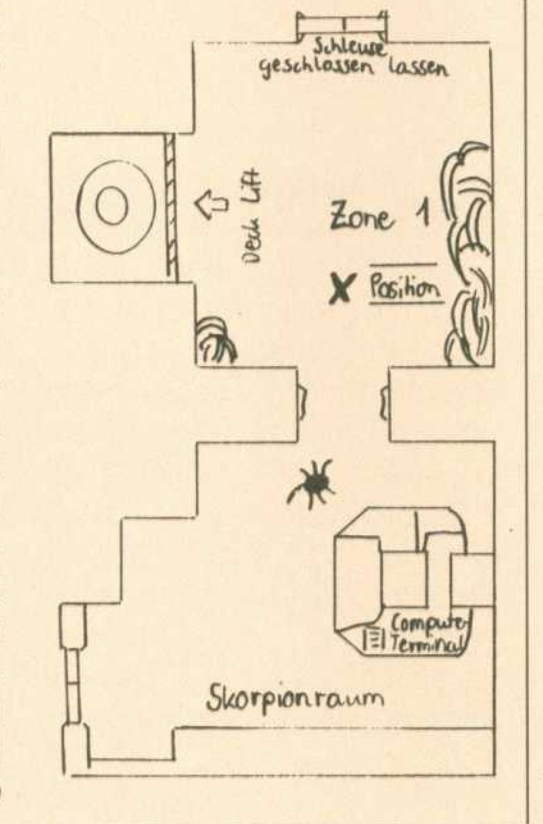
Noch ein paar Levelcodes für den Game Boy:
Level 1: 7822
Level 2: 6524
Level 3: 1604
Level 4: 0781
Level 5: 5802
Level 6: 8731
Level 7: 0511 ■

Philip Rast

Alien Breed

Kleine Finanzspritze gefällig? Die kann man sich auf Deck 2 beim Skorpion-Killen holen. Für jedes erlegte Monster gibt es 10 Credits, mit einer Ladung Munition zu 1000 Credits kann man sich bei sparsamer Dosierung recht schnell 4000 bis 5000 Credits erballern, ein ganz passabler Nettogewinn. Die ganze Sache kann man beliebig oft wiederholen wenn man sich im Computer im Skorpionraum neue Munition besorgt, womit man allerdings nicht allzulange warten sollte, wenn die Munition zur Neige geht. Die folgende Karte zeigt, wo man sich am besten hinstellt. ■

Stefan Kosch



Kung Fu Master

Ein kleiner Tip für den Game Boy: Der Endgegner des 2. Levels ist leicht zu besiegen. Man braucht nur ganz vorne an den Kisten zu stehen und immer, wenn der Gegner kommt, einen Rückwärts-Salto zu machen. So kann man ihn besiegen, ohne daß er mit Fässern wirft und damit für Energieverlust sorgt. ■

Michael Sturm

Falcon 3.0

Es gibt einige nützliche Tastenkombinationen, die weder im Handbuch noch in der Kurzreferenz stehen:

CTRL+SHIFT+T: Tageszeit ändern. Es kann zwischen Morgen, Vormittag, Abend und Nacht umgeschaltet werden. Im Zweispieler-Modus ist davon nur der eigene (lokale) Falcon betroffen.

CTRL+SHIFT+D: Einblenden eines Datendisplays. Am oberen linken Bildschirm werden mehrere Koordinaten (Breitengrade, Position, Höhe etc.) eingeblendet.

ALT-R: Synchronisation bei zwei Spielern. Hiermit kann die Kommunikation zwischen den Spielern synchronisiert werden.

SHIFT+U: Blick nach unten bei der Innenansicht.

CTRL+E: Abspringen mit dem Fallschirm. ■

Wilfred Lindo

Ninja Gaiden

Auf dem Game Boy kann man ein Soundmenü aktivieren, indem man während des Drucks der Starttaste gleichzeitig die Knöpfe A und B drückt. ■

Thomas Kling

Home Alone

Auf dem Super-Famicom kann unser Kevin beliebig viel Prügel einstecken, wenn man im Pausenmodus das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig *Select* drückt. ■

Thomas Kling

Phantasy Star 2

Da man nach dem Laden eines gespeicherten Spiels rund 20 Sekunden Ruhe vor Feindberührungen hat, kann man sich das Überleben wesentlich einfacher gestalten: Sobald man im Besitz des *Visophone* ist, braucht man nur regelmäßig abzuspeichern, das Gerät wieder zurücksetzen und den Spielstand erneut laden, und man ist praktisch unverwundbar. ■

David Bennett

(Allerdings geben einem dabei auch die Erfahrungspunkte durch die Lappen, die man für die Levelerhöhungen unbedingt braucht!!!)

Last Battle

Man spielt die erste Runde auf dem Mega Drive so lange, bis das *Game Over* erscheint. Anschließend drückt man im Titelbild die Tasten A, B, C und Start gleichzeitig und kann sich nun aussuchen, wo man beginnen möchte. ■

Daniel Bennett

Escape from Camp Deadly

Kleine Korrektur zu den Tips für den Game Boy aus Heft 5/92:
Den vermeintlichen Axtmörder sollte man nicht killen, stattdessen sollte man ihn aus seiner mißlichen Lage befreien. Dafür hilft er einem dann beim Kampf gegen den dritten Endgegner! Dort sollte man den ab und zu auftauchenden Kopf nehmen. Das Resultat: Es erscheint der Axtmörder und stellt sich zwischen Bart und den Gegner, damit man letzteren in aller Ruhe erledigen kann.
Und bei den Totenköpfen in Level 5 ist es möglich herauszufinden, welche herunterfallen. Dazu muß man von Zeit zu Zeit das Spiel pausieren, denn die herunterfallenden Köpfe verschwinden im Pausenmodus. ■

Thomas Hacker

Jacky Chan

Levelanwahl auf der PC-Engine gefällig? Dazu im Titelbild die Tastenfolge *oben, unten, links, rechts, Knopf II* drücken. Es ertönt ein Klingelzeichen, anschließend kann nach dem gleichzeitigen Drücken von *Select* und *Run* mit dem Joypad das gewünschte Level angewählt werden. ■

Michael Bork

Final Match Tennis

Im Titelbild hält man Knopf II und *Select* der PC-Engine gedrückt und betätigt danach das Joypad zehnmal nach rechts und viermal nach links. Nun darf man sich eines von fünf Computerleveln aussuchen. ■

Michael Bork

Bonk's Revenge

Die Bonushöhlen lassen sich auf der PC-Engine direkt anwählen. Dazu drückt man im *Mode Select*-Bildschirm Knopf I und *Run* gleichzeitig. Danach wählt man mit dem Joypad die Bonusrunde und startet sie mit *Run*. ■

Michael Bork

Imagefight

Drückt man auf der PC-Engine im Titelbild *Select*, gelangt man in ein Soundmenü. Von dort aus kann man den *Mr. Heli*-Mode aktivieren, indem man *Song C* wählt und die Knöpfe I und II sowie Joypad nach unten und *Select* drückt. Eine entsprechende Meldung erscheint, und mit Knopf I, gefolgt von *Run*, wird *Mr. Heli 2* gestartet. ■

Michael Bork

Armalyte

Für unendlich viele Leben auf dem Amiga muß man im Pausenmodus einfach *Delta3* eintippen. ■

Bendik Eeg

Test Drive II

Eigentlich war der folgende Tip als Antwort auf eine Frage in der 5/92 gedacht, ist aber leider etwas deplaziert worden.
Um unendlich viele Leben zu ergattern, muß man in den Hauptprogrammen der jeweiligen Grafikversionen nach den folgenden Bytemustern suchen und sie jeweils durch die Folge *90 90 90 90* ersetzen. ■

Boogie

Grafikkarte	EXE-Datei	Suchmuster	Neue Werte
CGA	TD2CGA.EXE	FF 0E C4 82	90 90 90 90
EGA	TD2EGA.EXE	FF 0E 24 84	90 90 90 90
TANDY	TD2TDY.EXE	FF 0E C4 83	90 90 90 90

Titus The Fox

Hier sind nicht nur die Levelcodes, sondern auch eine Karte von Level 13, nach unbestätigter Expertenmeinung eines der schwersten Level des Spiels.

Level 1: 2625
Level 2: 8455
Level 3: 2974
Level 4: 4916
Level 5: 1933
Level 6: 0738
Level 7: 2237
Level 8: 5648
Level 9: 6390
Level 10: 8612
Level 11: 4187
Level 12: 1350
Level 13: 9813
Level 14: 5052
Level 15: 2045 ■

Stephan Hartmann

Storm Master

Die folgenden Tips gelten sowohl für den PC als auch für den Amiga: Will man ständig eine Übersicht über die Winde haben, so drückt man im Menü des Müllermeisters die Tasten CTRL und ALT und klickt gleichzeitig mit der Maus auf das Wind-Symbol. Will man ein Szenario ohne viel Anstrengung gewinnen, so drückt man im Hauptmenü wieder CTRL und ALT und klickt diesmal den Hofnarr im Siebener-Rat an. ■

Klaus Vill

Double Dragon III

Wer mit den verfügbaren Leben nicht allzuweit kommt, der kann sich per Modul an Adresse $A95 beliebig viele Continues verschaffen. ■

Martin Pailliart

Dyna Blaster

Mal wieder alle Kids in die Luft gesprengt? Macht nix, bei $517F3 kann man sich noch ein paar Leben dazumogeln. ■

Martin Pailliart


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Video Kid

Per Modul kann man bei $204D8 für unbegrenzte Leben, bei $204D9 für unendlich viele Bomben sorgen. ■

Martin Pailliart

Mega Lo Mania

Kleine Überbevölkerung auf dem Amiga gefällig? Dann sollte man das Spiel mit *PLAYISLAND* starten und mit einem Modul an Adresse $17ED5 gehen. Ändert man dort die ersten zwei Bytes in *FFFF* um, stehen einem satte 65.000 Mann zur Verfügung. Das sollte denn wohl reichen! ■

Martin Pailliart

Robocop II

Um schneller an Extraleben zu kommen, sollte man, sobald man eine Geisel erspäht hat, schnell wieder zurückgehen, bis sie nicht mehr zu sehen ist. Geht man nun wieder vor, so sind an der entsprechenden Stelle schon zwei Geiseln vorhanden. Dieser Trick läßt sich beliebig oft wiederholen. ■

Dr. Virus

Rocketeer

Hier sind die Paßwörter für die einzelnen Spielstufen, praktischerweise sind sie zumeist mit den Titeln der entsprechenden Stages identisch:

Pilot
Shootout
Chase
Rescue
Banshees

■

Alex Röhm

Golden Axe

Hat man als Einzelspieler gerade sein letztes Leben ausgehaucht, so sollte man, während die eigene Figur zu Boden geht, mit einem Druck auf die linke Maustaste den zweiten Spieler aktivieren. Jetzt schnell in den Pausenmodus gehen und die Maus gegen den Joystick austauschen, und schon kann man in alter Frische weitermetzeln. ■

Florian Wiebach

Populous II

Ökonomisches Gewitter gefällig? Dann sollte man, während man ein Gewitter auf den Gegner niederfahren läßt, den Mausknopf gedrückt halten und die Taste „1" betätigen. Nun blitzt und donnert es bis zum nächsten Mausklick, ohne daß es Manna kostet. ■

Klaus Vill

Pitfighter

Man tippe während des Spiels an einer beliebigen Stelle *LOBSTERS* ein, und schon kann man mit den Tasten des Ziffernblocks die entsprechende Runde wählen. Die Tasten „L", „G" und „C" führen in ganz bestimmte Kämpfe. ■

Klaus Vill

Super Contra

Wenn auf dem Super Famicom im Zwei-Spieler-Modus ein Spieler stirbt, kann er sich bei seinem Mitspieler ein Leben klauen, sofern dieser noch mindestens zweie hat: ganz einfach Knopf A drücken. ■

Boris Rossi

Bundesliga Manger Pro

Schonmal in der ersten Bundesliga angefangen? Kein Problem, ganz einfach wie gewohnt den Namen eingeben und dann sowohl Endlos- als auch Drei-Jahres-Spiel ausschalten, und schon beginnt man in der ersten Liga. ■

Sebastian Hesselbarth

Powermonger

Mit einem kleinen Trick kann man auch schwere Territorien sehr schnell erobern: Man fängt an, in einem Dorf etwas zu erfinden, erhöht dann die Spielgeschwindigkeit auf Maximum und geht in den Pausenmodus. Nun wartet man je nach Anzahl der Männer und der Erfindung einige Minuten. Hat man lange genug gewartet, setzt man das Spiel fort und siehe da, man hat den erfundenen Gegenstand, hat aber kaum Nahrung verbraucht. Bevor man die Erfindung dann aufnimmt, sollte man die Spielgeschwindigkeit wieder auf das Minimum zurückstellen. ■

Richard Jaskat

Power Mission

Hier ist ein Päckchen Paßwörter für den Game Boy:

Level 2: BYRBYD
Level 3: LTNGTH
Level 4: CHRRGM
Level 5: TW7ST7
Level 6: 6PTRTS
Level 7: 55T5D5
Level 8: C90VDP
Level 9: BWFWL8
Level 10: BYRWGY
Level 11: LRDMR1

y

Jürgen Himmelmann

Bomber Boy

Eine gar seltsame Erscheinung auf dem Game-Boy-Importmodul: Gibt man als Code *QP2OGFUE* ein, sind drei Städte zerstört. Keine sonderlich großartige Angelegenheit, wäre eine dieser Städte nicht zufällig *Faria*, die man eigentlich erst ganz am Schluß zerstören kann... ■

Matthias Raschendorfer

Outrun Europe

Hier sind die Modul-Adressen für den Amiga, außer beim Thema *Missiles* kann mit dem TFD-Befehl gearbeitet werden:

Credits: $10774
Time: $100A5B
Boosts: $10A4E
Missiles: $10A51

■

Mr. Ice

Faceball 2000

Zwei kleine Warp-Zonen auf dem Game Boy gefällig? Die erste findet sich in Level 1 gegenüber dem offiziellen Exit, wird mit einem Schuß auf die Wand aktiviert und führt nach Level 10. Dort gibt es gegenüber dem Exit wieder eine Warp-Zone nach Level 20, allerdings sind für sie schon zwei Schüsse nötig.

Die Vermutung liegt nahe, daß es sich dabei um eine regelrechte Warp-Kette handelt, allerdings konnte in Level 20 bislang noch keine entsprechende Zone gefunden werden. Fest steht jedoch, daß eine Warp-Zone aus zwei Pods besteht, wahrscheinlich erhöht sich jedes Mal die Anzahl der Öffnungsschüsse. Dies nur als kleiner Tip für Leute, die selbst auf die Suche gehen wollen. ■

Falko Rademacher

Don't Go Alone

Wer nicht nur nicht alleine, sondern auch besser ausgerüstet gehen will, der kann sich auf dem PC mit einem Disk-Editor an den Savegames vergreifen. Jeweils zwei Bytes sind für ein Item zuständig, jeder Charakter kann bis zu 20 Gegenstände tragen, allerdings nicht unbedingt alle benutzen. Genaueres steht in der folgenden Übersicht. ■

Jens Hipler

Alle Items fuer Don't Go Alone:

```
Hex-Werte:
00 00 Beryl                     26 00 Platinum Key
01 00 Compass                   27 00 suit of Blood Armor
02 00 String of Garlic          28 00 Bloodstone
03 00 Iron Key                  29 00 Long Sword
04 00 Flashlight                2a 00 Nunchaka
05 00 Lantern                   2b 00 .38 Police Special
06 00 Swiss Army Knife          2c 00 Gold Key
07 00 Pocket Knife              2d 00 Spark Generator
08 00 Pair of Boots             2e 00 Mauser
09 00 Zinc Key                  2f 00 Emerald
0a 00 Motorcycle Helmet         30 00 Saber
0b 00 Topaz                     31 00 Spirit Mirror
0c 00 Mirror                    32 00 .45 Magnum
0d 00 Dagger                    33 00 Diamond
0e 00 Copper Key                34 00 Hunting Rifle
0f 00 Bomber Jacket             35 00 Electric Whip
10 00 Opal                      36 00 Broadsword
11 00 Machete                   37 00 Chain Saw
12 00 Meat Cleaver              38 00 Cutlass
13 00 vest of Body Armor        39 00 Chemistry Vol.1
14 00 Catseye                   3a 00 Chemistry Vol.2
15 00 Krypton Key               3b 00 Chemistry Vol.3
16 00 Meat Saw                  3c 00 Chemisrty Vol.4
17 00 Blow Torch                3d 00 Chemistry Vol.5
18 00 Sword                     3e 00 Chemistry Vol.6
19 00 Tomahawk                  3f 00 Elephant Gun
1a 00 Shield                    40 00 Assault Rifle
1b 00 Boron Key                 41 00 Scimitar
1c 00 Diving Suit               42 00 Sonic Knife
1d 00 Ruby                      43 00 Machine Pistol
1e 00 Pentagram                 44 00 x-ray machine
1f 00 Bulletproof Vest          45 00 Flame Thrower
20 00 Radiation Suit            46 00 Flamesword
21 00 Silver Key                47 00 Atomic Generator
22 00 Piece of Amber            48 00 Machine Gun
23 00 Crossbow                  49 00 Bazooka
24 00 Rapier                    4a 00 Spiritsword
25 00 Colt                      4b 00 Spiritwand

ALONE1.SAV  Relative sector 0000010, Clust 01762,
0000(0000) 4C 65 6F 6E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 Leon
0016(0010) 01 00 00 00 07 07 03 02 07 02 03 01 01 03 00 00
0032(0020) 00 00 00 00.39 00.08 00.06 00.FF FF.FF FF.FF FF.
0048(0030) FF FF.FF FF.FF FF.FF FF.FF FF.FF FF.FF FF.FF FF.
0064(0040) FF FF.FF FF.FF.FF.FF FF.FF FF.FF FF.00 00 23 33
```

Nemesis 2

Hier sind die Taktiken für alle Endgegner auf dem Game Boy.
Für den ersten Endgegner ist der *Ripple Laser* empfehlenswert. Zuerst sollte man das schießenden Ding am Bauch des Gegners abschießen und dabei den Schüssen ausweichen, indem man einfach an den unteren Bildrand geht. Wenn der Bauch explodiert, sofort in die linke untere Ecke gehen und dort warten, bis sich das Gehirn löst und wieder am Körper befestigt. Jetzt auf gleiche Höhe mit dem Gehirn gehen, dabei ganz hinten am Bildrand bleiben und schießen, bis das Hirn zu zittern anfängt, nach vorne schnellt und die Schüsse auf sich zieht. Nach unten ausweichen, dann wieder hoch und das ganze Spielchen wiederholen, bis der Gegner endlich explodiert.
Auch beim zweiten Gegner empfiehlt sich der *Ripple Laser*. Man sollte die ganze Zeit in die Mitte des Gegners schießen und dabei immer den Schüssen des Gegners ausweichen. Die vertikalen Laserschüsse kommen immer in der Reihenfolge links-mitte-rechts. Auch sollte man respektvollen Abstand von der Windmaschine halten.
Den dritten Endgegner bearbeitet man zur Abwechslung mal mit dem *Twin Laser*. Auf ihn schießt man von vorne auf dessen Mitte, nach jedem Treffer verschwindet ein Strich. Wenn Steine aus dem Vulkan fliegen, sollte man sich schnellstmöglich in die obere oder untere linke Ecke bewegen, je nachdem, wo sich der Gegner gerade befindet.

Auch der vierte Endgegner freut sich über Schüsse aus dem *Twin Laser*. Mit ihnen sollte man zunächst die Raketengeschütze ausschalten und anschließend auf die Mitte des Gegners halten. Im Eifer des Gefechts sollte man die Roboter am Boden nicht übersehen.
Für den fünften Gegner greifen wir wieder zum *Ripple Laser* und bearbeiten die Mitte des Gegners so lange, bis er explodiert. Als Ausweichecke vor gegnerischen Schüssen empfiehlt sich wieder die linke obere Ecke. Sobald der Gegner explodiert ist, fliegt man den Gang entlang, wobei man sich ganz vorne in der Mitte halten sollte, damit man von den herabfallenden Steinen nicht getroffen wird. Anschließend verfolgt man das kleine Raumschiff, beschießt es und weicht gleichzeitig den Raketen und den großen Schiffen aus. Sobald das Raumschiff zur Ruhe kommt, kann man es bequem für immer ruhig stellen. ■

Pontus Henrikson

Paperboy II

Die Anzahl der Leben kann man mit einem Modul an der Adresse $1C9B8 verändern, die Anzahl der Zeitungen an der Adresse $1C9CC. ■

Dirk K.

Battle Isle Data Disk 1

Hier sind die Paßwörter der Zusatzdiskette. Zunächst für zwei menschliche Spieler:
CLOCK, LOSAG, BOMBS, COMET, PEARL, MIROR, ROMEL, MAGMA
Und für den Kampf gegen den Computer:
BLOCK, WATCH, LAGUN, BIRMA, SERPT, RAMBO, YUKON, POINT, FROGS, ITALY, LINES, VARUS, SOUND, TWAEK, NIPON, FLAIR, ARROW, KORSO, NOUTH, FJORD, DONOR, LEYES, JUMPY, WERFT ■

Christian Brandau

Final Fantasy Legend II

Ein Soundmenü erscheint auf dem Game Boy, wenn man im Titelbild gleichzeitig die Tasten *Start*, *Select* und Knopf B drückt. ■

Bernd Kaiser

Out Run

Und hier noch etwas betagteres: Tippt man auf dem Atari während der Fahrt *STARION* ein, hat man unendlich viel Zeit zur Verfügung. ■

Holger Boxnick

Sword of Hope

Tippt man bei der Codeabfrage auf dem Game Boy sechzehnmal das „R", beginnt man in Level 25. ■

Jens Mauz

Super Dave

In den Leveln 5, 8, 9 und 10 befinden sich ganz oben rechts oder links die Eingänge zu versteckten Warpzonen. Dort kann man sehr viel für sein Punktekonto tun, aber auch leicht einige Leben verlieren, da es dort sehr viele Fallen gibt. ■

Jens Hitzel

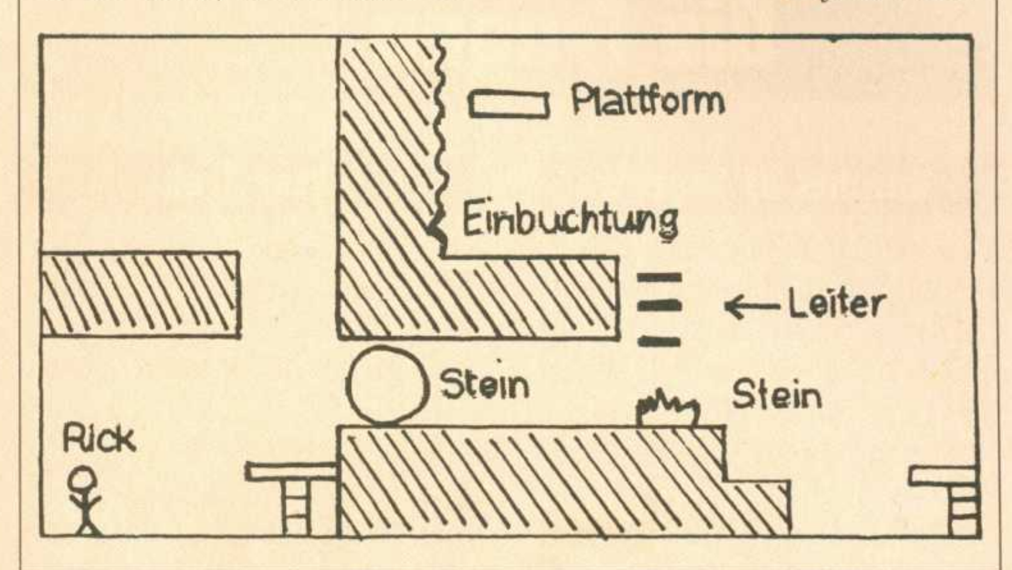
Sharkey's 3D Pool

Wer unter Geldmangel leidet, sollte sich einen abgespeicherten Spieler aus der *Hall of Fame* schnappen und ein Spiel gegen ihn ansetzen. Nun soviel Geld wie möglich setzen und während des Spiels dann aus Versehen die schwarze Kugel für seinen Gegenspieler einlochen. ■

Jens Hitzel

Rick Dangerous 2

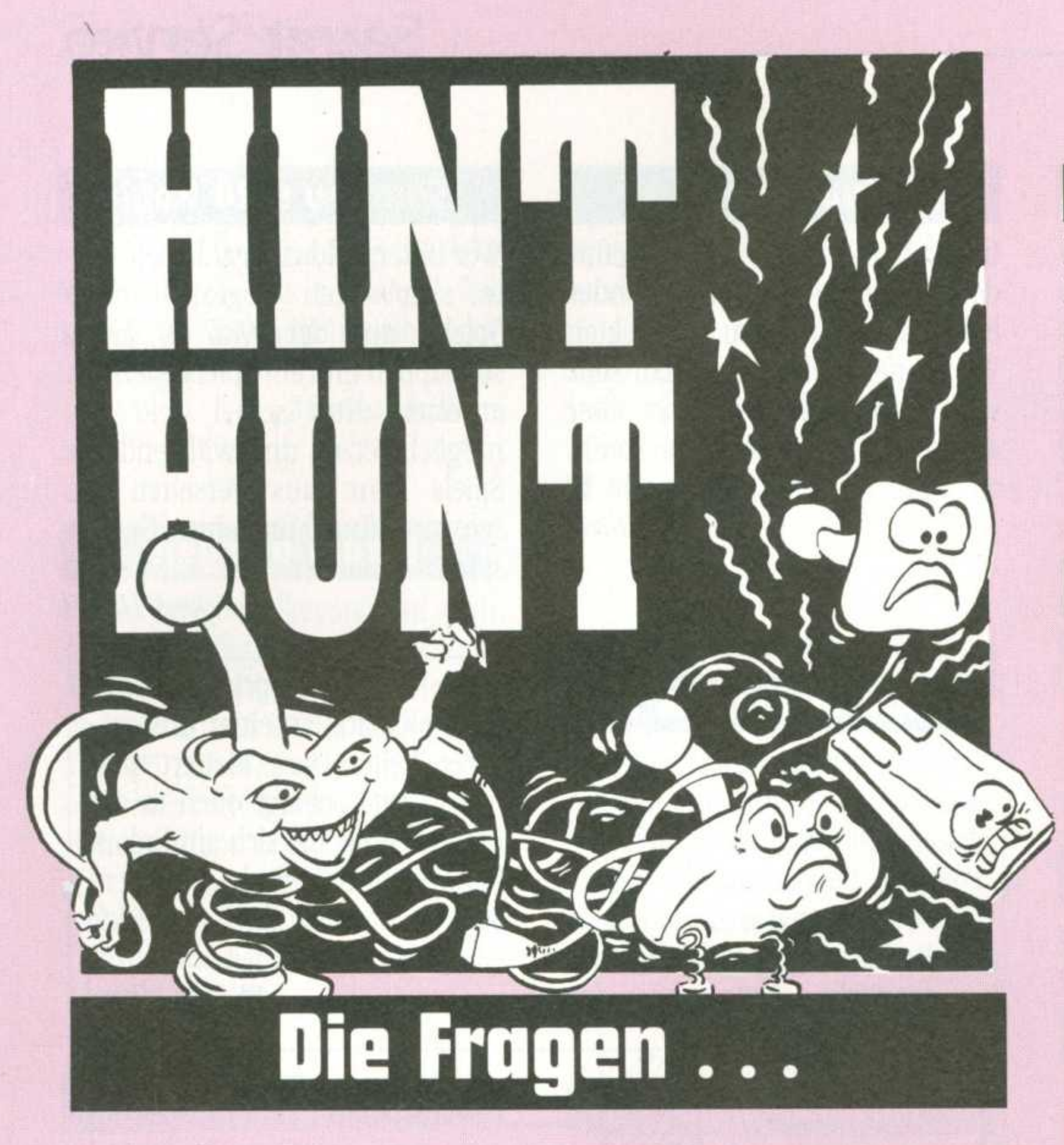
Um im dritten Level schneller ans Ziel zu kommen, sollte im ersten Bild nach rechts gehen – vorsicht, Steinschlag. Im nächsten Bild sprengt man den Stein am Boden weg. Wenn man jetzt an der Stelle, an der voher der Stein war, hochspringt, hängt man plötzlich an einer unsichtbaren Leiter. Diese klettert man hinauf und schlägt oben in die Einbuchtung, die sich am linken Baumstamm befindet. Jetzt erscheint eine Plattform, die Rick eine Menge Laufarbeit abnimmt. ■ *Jens Hitzel*



Robocod

Hier zwei Tips, mit denen man ordentlich Punkte scheffeln kann. Herausgefunden wurden sie auf dem Amiga, könnten aber auch auf dem Mega Drive funktionieren.
Wenn man eine Tür geschafft hat, sollte man immer mal bei Position 2 der Zeichnung vorbeischauen. Dort befinden sich meistens einige Boni wie Energiesterne oder Extraleben.
Hat man Level 3 (Süßigkeitenwelt) geschafft, sollte man sich zu Position 1 begeben und sich strecken, man entdeckt dann viele Münzen. Sie alle durch Strecken einzusammeln, wäre recht mühsam, und es geht auch anders: Dazu hüpfe man auf die unscheinbaren goldenen Statuen, die sich als Aufzug entpuppen. Dieser trägt Pond nun nach Position 3, wo sich ein Regenschirm befindet. Dieser wird eingesackt und ein hoher Satz ins Ungewisse gemacht. Durch den Schirm gleitet unser Agent sanft zu Boden und kann mit etwas Geschick alle Münzen im Fall aufsammeln. (Der Trick funktioniert leider nur nach dem dritten Level.) ■

Johannes Schaack



Die Fragen ...

Knights of Legend

Dva und *Sly* wenden sich mit einer Bitte an andere legendäre Ritter, die sich durch die dortigen Gefilde gekämpft haben. Den beiden fehlen die Aufträge, für die es die fünfte und die zwanzigste Medaille zu erringen gibt. Wer vergibt diese Medaillen? An welchem Ort? Und wonach muß man fragen? ■

Future Wars

Das Spiel bereitet Heiko einige Schwierigkeiten. Als man ihn in die Ruinen gebeamt hatte, war sein Weg beim außerirdischen Ungeheuer, das die Frau und das Kind in den Klauen hält, zu Ende.
Uwe sucht die Gaskapsel. Wer kann den beiden weiterhelfen?
Auch Bastian hat so seine Probleme. Wer kann ihm zeigen, wie man den Kopierer bedient, ohne daß der Alarm losgeht, und vor allem ohne daß ein Außerdirdischer seine Laserkanone an ihm ausprobiert. ■

Midnight Resistance

Andy hat bei seiner C-64-Version seine Problemchen. Wie kommt man in ein höheres Level und wie bekommt man unendlich viele Leben?
Martin dagegen sucht auf dem Amiga Codes für mehr Saft. ■

Star Trek

Das Geburtstags-Spiel bereitet Andreas und seinem Commodore PC40-III schlaflose Nächte. Er kommt bei der zweiten Mission („HIJACKED") nicht auf die Brükke der USS Masada, obwohl er die Wachen überwältigt, die Gefangenen befreit und alles eingesammelt hat. Die Versuche, den Raumtransporter zu benutzen, schlugen fehl. Er glaubt, daß der leere Phaser Welder die Lösung ist, kann ihn aber nirgends aufladen. ■

(Also gut: Den Phaser Welder lädt man auf, indem man ihn mit einem der funktionsfähigen Phaser benutzt. Anschließend benutzt man den Welder an der Türe, schaltet so das Kraftfeld aus und der Weg auf die Brücke ist frei. Es gibt allerdings noch eine etwas elegantere Methode: Wenn man den Transporter der Masada repariert, kann man sich direkt auf die Brücke beamen. Wie man's macht? Die Beschreibung würde hier zuviel Platz brauchen. Aber in unserer neuesten Special, der Nummer 16, haben wir eine Komplettlösung – da steht's drin ...)

Roger Rabbit

Auf dem Game Boy kommt Michel in Szene Zwei nicht weiter. Wer hat die Komplettlösung oder Codes? ■

Dungeon Master

Für Christian ist der letzte der drei Königssärge ein Buch mit sieben Siegeln. Er steht vor dem Grab des Königs, dem noch nach dem Leben nach Schätzen gelüstet und kommt einfach nicht weiter. ■

B.A.T.

Dieses Spiel bereitet Frank auf seinem C 64 einige Probleme: Obwohl er den Computer so programmiert hat, daß er alle Sprachen übersetzt, kommt es vor allem bei den *Skunks* vor, daß BOB versagt. Der Programmteil endet, wie in der Anleitung beschrieben, mit Restart. Nachrichten, wie „Hunger" oder „müde" zeigt er ebenfalls nicht auf dem Bildschirm an. Das Versagen des Computers wegen Krankheit und so weiter schließt Frank jedoch aus, da er BOB mehrmals beim Arzt untersuchen ließ. ■

Bard's Tale III

Wie muß Wolf-Martin beim *Kinestia Workshop* beim verschlossenen Portal die Schlüssel (rechts und links) drehen? ■

Bureaucrazy

Mr. Quo kommt nicht weiter. Was macht man mit der gesammelten Post? Welchen Nutzen hat das Haus am Ende der Anfangs-Straße? Und zum Schluß die Frage, die wir uns alle stellen: Wie kommt man an Bargeld oder an einen Scheck? ■

Final Fantasy Legend I

Was muß Christoph auf seinem Game Boy machen, um den *Creator* zu besiegen, wenn er nach 23 Levels wieder im 1. Level landet? Hat es etwas mit der Kugel zu tun, oder braucht er eine spezielle Waffe? ■

Black Crypt

Beim 5. Level kommt Georg nicht weiter. Seine Frage: Wie gelangt man vom dritten und vierten Level ins fünfte? ■

Defender of the Crown

Martin läßt fragen, ob es eine Möglichkeit gibt, bei der Amiga-Version während des Spiels zu mehr Geld zu kommen? ■

(Meine ganz persönliche Empfehlung: Geoffrey Broadsword auswählen, da er am besten fechten kann – und dann fleißig die Nachbarn ausrauben. Wer auch noch seine Maustasten auf Dauerfeuer schalten kann, gewinnt praktisch jeden Kampf.)

Mega Man

Marco braucht auf dem Game Boy die Waffen, mit denen man die vier Endgegner Quick Man, Heat Man, Bubble Man und Flash Man in Dr. Wilys Festung besiegen kann, um schließlich mit Dr. Wily abzurechnen. ■

Spiderman

Markus will wissen, wie es auf dem Game Boy nach Dr. Octopus weitergeht. In der Spielanleitung steht etwas von 44 Leben, er möchte wissen, wie man da ran kommt. Wer hat Cheats dafür?
John J. sucht nach Tips für die Version auf dem Spektrum. ■

Shining in the Darkness

Marlon sucht auf dem Mega Drive die *Arms of Light*. Den *Lighthelm* hat er bereits in Level 3, 29 East/9 South, gefunden. Er weiß, daß das *Shield* in Level 3, 1 East/9 South, liegt, aber wie kommt man dort hin? Und dann fragt er, wie man in die Level 4 und 5 kommt. ■

Rainbow Islands

Biggy sucht auf dem Amiga Levelcodes. Die ersten beiden Inseln kann sie nämlich nicht mehr sehen. ■

Questron

Lord Soth sucht jede Menge Tips hierzu. ■

Riders of Rohan

Alle Arten von Tricks sucht *Spikey* für den PC. Wer kann diese beisteuern? ■

Cadaver

Spikey B. und Uwe haben ein paar Fragen zur PC-Version. Uns Spikey krebst im ersten Level rum und kommt nicht an die Königskrone ran.
Im dritten Level sucht Uwe einen Tip. Er ist bei 81 Prozent und bei der dritten Prüfung. Zwei Schlüssel und eine verschlossene Truhe nennt er sein eigen. Im Raum, in dem die beiden Türen und die drei Schlitze sind, hängt er seit ein paar Wochen fest. ■

Gods

Auch hier hat *Spikey* seine Problemchen. Was kann er mit dem Endgegner machen, damit er nicht andauernd zwei oder drei Leben verliert, bevor der platt ist?. Und wie können die Highscores gelöscht werden? ■

(In Sachen Endgegner kann ich leider nicht helfen, aber seine Highscores kann ich ihm löschen, und zwar mit „DEL HISCORES.-DAT" im entsprechenden Verzeichnis. Dabei gehen allerdings auch die erspielten Levelcodes verloren!!!
Abhilfe könnte aber ein genaueres Betrachten der Seite 68 in der ASM 4/92 schaffen ...)

Time

Enrico versucht auf dem Amiga, den Löwen im Zirkus Maximus zu entkommen - bisher ohne Erfolg. ■

Phantasy Star 3

Das Mega-Drive-Modul bereitet Lars einige Problemchen. In der ersten Generation heiratete er als Prinz Rhys Prinzessin Maia, in der zweiten Generation heiratete er als Prinz Ayn Prinzessin Thea. Und nun steckt er in der dritten Generation fest. Seine Party besteht aus Prinz Sean, Mieu und Wren. Die *Sub Parts* aus der westlichen Höhle sind bereits abgegrast. Jetzt steckt er wieder in Hazathek, der Cyborg-Stadt. Lars wollte dem Rat des „dosenähnlichen" Cyborg folgen und zum *Whirlpool* im Südosten gehen. Aber da war niemand und die Höhle kann er nicht betreten. Welches Item braucht Lars, um die Höhle zu betreten? Wo gibt es das? Oder gibt es einen anderen Weg, den Schatz zu heben? ■

Spellbound

John J. sucht generelle Tips für seinen Spektrum.
Christina verzweifelt an einer Stelle auf ihrem C 64. Im *Basement* ist das Ende der Fahnenstange erreicht. Wer kann ihr weiterhelfen und Tips - vielleicht auch Komplettlösung für das weitere Adventure geben? ■

(Hallo Christina! Da hast Du Dir einen echten Klassiker ausgesucht. Selbst unsere Adventure-Profis in der Redaktion halten dieses Game für eines der schwierigsten, aber auch für eines der schönsten des Genres. Da Spellbound schon sehr alt ist, können auch wir nicht mehr mit einer Komplettlösung aufwarten - es sei denn, irgend ein Leser hat noch eine auf Lager. Ein Tip haben wir aber dennoch drauf: Der Fahrstuhl kann von Thor repariert werden. Dafür muß man ihm aber den Hammer und den Schild schenken.

Iron Lord

Auch hier hat Enrico zwei Probleme. Wie bekommt man das Heilmittel vom Kräuterhändler, und wie überzeugt man den Wirt vom eigenen Mut und der eigenen Stärke? ■

Spirit of Excalibur

Rüddel Mike sucht alle Infos über die ersten fünf Levels. ■

Das Stundenglas

Corvin weiß nicht, wie man an die Münze der Hexe kommt. Wer hilft? ■

Lone Wolf

Auch hier hat *Corvin* nichts zu lachen. Er kommt nicht in die zweite Runde. Immer, wenn er die sieben Krieger im Turm besiegt hat, öffnet sich eine Wand, hinter der bisher nur das große Abenteuer „Ende" wartet. ■

... und ein paar Antworten

Rolling Thunder

Zuerst zu einigen älteren Fragen: Holgi aus der 3/92 braucht nach Erscheinen des Titelbildes nur *JIMBBBY* einzutippen, damit die Gegner nicht mehr an der Lebensenergie zehren. ■

Christian Schuppan

Time

Oliver bekommt seine ersehnte Spritze, wenn er sich in Richtung Toilette verzieht, dabei muß er allerdings die Mehrfachtür in Mittelstellung bringen. Am Ende des Raumes benutzt man das Thermometer, und der Rest sollte kein Problem mehr sein. ■

Enrico Lüdecke

Garrison

Tja, die Küche ist wirklich geschlossen, es gibt wohl keinen Weg, um an die Health-Points zu gelangen! ■

Roland Traumüller

Dragonninja

Hier ist der Cheat, den Tobi in der 5/92 gesucht hat: Ein einfaches *POKE 39567,234, SYS 32768* sollte helfen. ■

Peter Mailand

Oder ganz anders: Während des Spiels gibt man *TERRIFIC* ein, danach kann man sich mit *F3* unbegrenzt Leben verschaffen, *L* führt ins nächste Level. ■

Alfred Neuner

Licence to Kill

Ein *POKE50046,189 sollte Airman* eine kleine Hilfe sein. ■

Peter Mailand

Last Ninja III

Ein kleiner Tip für Andreas: Den richtigen Stöpsel findet man, wenn man auf den Holzsteg springt und ein Stück auf ihm entlangläuft ■

Peter Mailand

Kentilla

Wenigstens schon mal eine Antwort für Michael, betreffs der Schatztruhe in Tylons Schloß: Den goldenen Schlüssel, den man braucht, kann man sich selbst im Labor aus dem Silberschlüssel basteln. ■

Peter Mailand

Altered Beast

Ein Modul könnte M. Varelmanns Probleme aus der Welt schaffen, und zwar an den Adressen $FAB9 und $FABB, wo die Anzahl der Leben für Spieler 1 und 2 zu finden sind. ■

Alfred Neuner

Eye of the Beholder 1

Das Steinankh und den Orakelstein sollte Wilhelm mit Hilfe der Karten aus der ASM 5/92 problemlos finden. Um ein Portal zu benutzen, muß er ganz einfach den fehlenden magischen Gegenstand an die leere Stelle des Portals halten, z. B. einen *Stone Dagger*, dann öffnet sich das Portal, und man kann es benutzen. ■

Thorsten Gustav

Die Drachen von Laas

Oliver sollte zunächst in der Kneipe die Fischer nach einem Monster befragen. Daraufhin bekommt er etwas von einem „Tuatara" erzählt und einen Auftrag angeboten. Diesen muß er explizit annehmen und erhält dann beim Verlassen der Kneipe eine Harpune und das wackelige Boot. Bevor es dann zum See geht, müssen die Fischer nochmals auf die Ruder angesprochen werden, anschließend sollten die beiden Helden widerstandslos das Boot besteigen. ■

Maik Ludewig

Day of the Pharao

Hier sind die Antworten auf Christians Fragen.

Erstens: Die Märkte haben ganz einfach die Bedeutung, daß man auf ihnen seine Waren zum Verkauf anbieten kann.

Zweitens: Stichwort Kamelrennen. Für das eigentliche Spiel sollte man die Steuerung mit den Cursortasten wählen – sie ist am effektivsten und führt zum Gewinn, wenn man nur schnell genug die Tasten rechts und links drückt. Vor dem Herausfordern des Gegners sollte man sein Schiff noch schnell mit wertvollen Waren (Elfenbein, Gold, Smaragde, Sklaven, Pferde) beladen, da die Ladung des Schiffes im Gewinnfall verdoppelt wird. Zieht man die Geschichte mehrmals hintereinander durch, hat man sehr schnell alles, was man für Hochzeiten oder Bauwerke braucht.

Drittens: Natürlich werden Waren wieder hergestellt, man muß nur etwas Geduld haben. Sollten die Leutchen mit dem Ramsch auf sich warten lassen, veranstaltet man einfach ein Kamelrennen, dort gehen die Waren niemals aus. ■

Maverick

Alex Kidd in Hightech World

Das Problem von *Mad Chancellor* mit dem fehlenden Kartenteil kann ganz einfach gelöst werden: Das gute Stück liegt im Abfalleimer in der Küche.

Für alle, die an anderer Stelle Probleme haben, hier die Fundorte der übrigen Teile:

Teil 1: Die Eltern sollte man zweimal aufsuchen, das erste Stück, das man erhält, ist eine Fälschung.

Teil 2: Die Fragen bei der Lehrerin Mary sind wie folgt zu beantworten: Tokyo, Minia, 450 pounds, Athens, 5050, 206 (Knochen), 50 Stars, Lira, Mozart, 5 (Sekunden).

Teil 3: Nach der Unterrichtsstunde geht man zu James, der zugibt, ein Kartenteil verbrannt zu haben. Wenn er die Asche vorzeigt, sollte man sie nicht berühren, sondern stattdessen Rockwell anrufen. Er erscheint dann innerhalb der nächsten halben Stunde im Raum Rockwell und übergibt ein Pulver, mit dem man das Kartenteil retten kann.

Teil 4: Das gibt es, wenn man in der Zeit zwischen 9.30 und 9.45 Uhr dreimal das Zimmer von Mark und Tom betritt.

Teil 5: Hierfür begibt man sich zu John in die Bücherei, wo nach dem Titel eines Buches gefragt wird. Da Alex den Titel nicht kennt, fragt er Barbara um Rat, die für ihre Hilfe allerdings einige Kekse verlangt.

Teil 6: Die Namen der Mädchen lauten Linda, Betty, Janet, Cindy, Susi, Kate.

Teil 7: Dieses Teil ist auf der dritten Ebene hinter einer Uhr versteckt. Um es zu bekommen, muß man die Miniaturleiter benutzen. ■

Michael Richter

Das Grab des Pharao

Auch wenn es Michael gar nicht gefällt: Die Tür ganz vorne rechts kann nicht geöffnet werden, bei der Türe ganz links öffnet sich immer die Falltüre mit. Bei der Tür nach dem Geheimgang muß man den Pfeil logischerweise zerstören. ■

Ulf Kasch

Operation Hinkelstein

Wenn Benjamin nur lange genug im Wald herumläuft, trifft er auf einen Römer in einem Baumstamm oder mit einem Topf auf dem Kopf. Diesen Römer nimmt er mit ins Dorf und läßt Miraculix einige Zaubertränke an ihm ausprobieren. Bei einem bestimmten wird der Römer davonfliegen und die Römer im Lager dadurch ablenken. Der Weg ist frei... ■

Martin

Das Stundenglas

Tommy braucht eigentlich nur noch den in der Anleitung beschriebenen Stift zu drücken. Es öffnet sich ein Geheimfach mit dem Schlüssel der Truhe. Diese nur noch aufschließen und reinhüpfen... ■

Maik Ludewig

Enduro Racer

Der Cheat auf dem Atari wird ganz einfach aktiviert, indem man während des Spiels *CHEAT* eintippt. Mit *T* kann man sich jetzt Extrazeit beschaffen, *S* erlaubt eine höhere Geschwindigkeit und mit *F* kommt man an den nächsten Checkpoint. ■

Jeff Kieffer

Terminator II

Zunächst zur PC-Version, für die Tommy einen Cheat suchte: Ganz einfach schon während des Ladens der Duellszenen *Space* oder den Feuerknopf drücken – und diese Szenen sollten kein Problem mehr darstellen. ■

Stephan Klausner

Und nun zur Gameboy-Version. Hier sind nicht nur die Antworten auf die Fragen von Bora zu Level 1 und 2, sodern auch gleich noch einige Tips für den Rest des Spiels: Die Reihenfolge, in der die Türme zu zerstören sind, ist immer gleich: vom größten zum kleinsten. Der Hinweis dazu findet sich als blinkendes Quadrat am vierten Turm. Der Endgegner dieses Levels benötigt 20 Treffer bis zu seiner Terminierung.

In Level 2 braucht man auf keinen Terminator zu warten. Man begibt sich einfach immer nach rechts, bis man die Lagerhalle (Raum mit fünf Türen) erreicht hat. Dort stellt man sich einfach in mittlerer Höhe vor die rechte Tür und drückt das Steuerkreuz kurz nach oben.

Im dritten Level sollte es eigentlich keine Probleme geben. Ein Tip: erst denken, dann schalten.

In Level 4 sollte man sich ganz auf die Zerstörung des LKWs konzentrieren, die Hindernisse verursachen kaum Schaden.

In Level 5 benötigt man zunächst die rechts im Gebäude versteckte Sicherheitskarte (blinkendes Quadrat), dann die linke und schließlich die mittlere. Anschließend holt man sich den Arm und den Chip, die im rechten Teil des Gebäudes unter der langen Treppe sind, und begibt sich zum Ausgang. Das M-16 sollte man nur sehr sparsam gebrauchen, damit man nicht in die Verlegenheit kommt, die recht schmalbrüstige Winchester benutzen zu müssen.

In Level 6 empfiehlt es sich, die jeweils erlangte Schußwaffe dosiert einzusetzen, da der Erfolg größer ist als bei Dauerfeuer. Vorsicht beim Faustkampf, da der T1000 teilweise salvenartig zuschlägt. Den Granatwerfer findet man kurz vor dem Abgrund.

Noch ein genereller Tip: Je schneller man sich in den Leveln 1, 2 und 5 fortbewegt, desto weniger Gegner tauchen auf, die einem den Garaus machen wollen. ■

Alexander Vollmer

Might & Magic II

Zunächst zu den Fragen von Peter: An den Türen sollte sich ein *Robber* mit recht hohem *Thievery-Level* mit *Unlock* versuchen. Wenn dieser es nicht schafft und eine Meldung über Giftnebel erscheint, sollte man mit einem Zauberer das gleiche probieren. Ein kräftiger Kämpfer kann es auch öfters mit *Bash Door* versuchen.

Die Sache mit den *Ticket Takers* kann man nur mit *Clerics* und *Robbers* angehen, alle anderen Charaktere werden weggeschickt. Ohne die acht Pässe läuft nichts, notfalls muß man doch zu *Etherealize* greifen.

Nun zu Clausens Problem mit dem Schlußtext: Aus dem Buchstabengewirr müssen acht Buchstaben herausgesucht werden, die zusammen das Wort *PREAMBLE* ergeben. Der kodierte Text muß nach der Entzifferung einen Text ähnlich der Präambel der amerikanischen Verfassung ergeben: *We, the people of Terra, in order to form a more perfect union, established justice, insure domestic tranquility, provide for the common defense....*

Ist der Code erstmal geknackt, kann folgende Tabelle bei der Auswahl der Buchstaben helfen. ■

R.Schmidt, O.Albracht

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Zeile	1	1	1	1	2	3	3	1
Wort	3	5	1	5	5	2	2	1
Buchstabe	1	3	2	5	1	5	6	2

Pool of Radiance

Ist der Tyranthraxus, mit dem Mark Probleme hat, wirklich schon der richtige? Diese Frage kann er anhand dieser Karte klären. ■

Thorsten Gustav

Wenn dem so ist, hier einige hilfreiche Tips für den Endkampf.

Zunächst einmal muß die Leibwache beseitigt werden, wobei sich das Bataillon von Level-8-Kämpfern als recht zäher Brocken erweist. Vor dieser Begegnung sollte man so viele *Hold-Person-Spells* wie möglich lernen, dann wird die Sache zum Kinderspiel. *(Notfalls geht es auch mit Stinking Clouds.)*

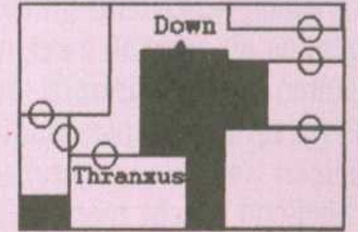
Nach diesem Vorgeplänkel geht es an die eigentliche Sache. Als erstes sollte man alle NPCs aus der Party entfernen, da sie sich sonst mit Tyranthraxus verbünden - eine Sache, die man selbst unbedingt vermeiden sollte. Was man dagegen unbedingt machen sollte, ist ein kräftiges Zaubersprüche-Lernen. Besonders hilfreich sind für *Clerics Bless, Protection from Evil, Prayer, Resist Fire, Resist Cold,* für *Magic User Mirror Image, Strength, Blink, Haste, Protection from Evil 10'* und *Invisibility 10'.* Kampfzaubersprüche wie *Magic Missile* oder *Fireball* sind wirkungslos, da Tyranthraxus gegen Magie fast immun ist - einige *Stinking Clouds* können ihn wenigstens etwas schwächen.

Wenn Marks Kämpfer den Bösewicht immer noch nicht treffen, dann liegt es vielleicht an ungeeigneten Waffen. Man braucht auf alle Fälle magische Waffen, wer da noch Bedarf hat, der sollte gegen den Captain in der Piratenstadt und gegen den Kommandanten in Zenthil Keep kämpfen. Als Belohnung winken ein *Long Sword+4* und ein *Long Sword+3*. Ein besonderes Schmankerl ist allerdings das *Long Sword+5*, das man nach dem Kampf gegen den falschen Tyranthraxus im südöstlichen Teil der Burg erhält.

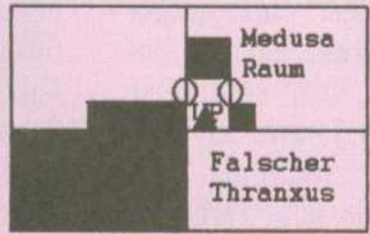
Wer seine Party während des Kampfes geschickt um Tyranthraxus verteilt und ihn umzingelt, müßte eigentlich spätestens im zweiten oder dritten Versuch den üblen Burschen ins Jenseits geschickt haben. ■

Roland Traunmüller

Oberer Stock



Unterer Stock



Legende
○ Tür
▲ Treppe

Valjevo Castel

Civilization

Ein wahres Suchtspiel, das schon Ursache für viele schlaflose Nächte war. Damit der geneigte Spieler zu mehr Erfolg und damit auch etwas mehr Schlaf kommt, ein paar Tips.

Und wieder einmal sei erwähnt, daß man den Erfolg keineswegs mit eigener Arbeit erreichen muß (auch wenn das mit diesen Tips kein Problem sein wird): Man kann auch mit einem Diskettenmonitor an den abgespeicherten Spielständen herumfummeln (wie wär's mit 30 000 Goldstükken Startkapital), doch zu dieser Geldspritze später mehr, jetzt erstmal was für die ehrlichen Naturen.

Das Spielfeld

Wenn man sich das Spiel erleichtern will, wählt man als Karte die Erde. Dann legt man sich einen Atlas neben den Computer und weiß, wo sich günstiges Siedlungsgebiet befindet und außerdem kennt man die Positionen der anderen Zivilisationen, da alle Zivilisation (ungefähr) dort anfangen, wo sie auch in der Wirklichkeit zu finden sind (gilt nicht für Zivilisationen, die im Laufe des Spieles auftauchen).

Wollt Ihr auf eine unbekannte Welt nicht verzichten (dann wird's viel interessanter), könnt Ihr zur Vereinfachung „customize world" und dort einen feuchte Welt mit viel Landmasse nehmen. Durch die großen Kontinente könnt Ihr Euch am Anfang die Entwicklung von Schiffen sparen (gilt auch für die Erde). Später könnt Ihr dann eine große Zivilisation mit vielen Städten und dadurch hohen Produktions- und Forschungskapazitäten aufbauen. Durch eine feuchte Welt verringert man die Wüsten und vergrößert den Dschungel.

Diesen kann man im Gegensatz zu der Wüste durch Umwandeln der Landschaft in Grasland nutzbar machen. Für Masochisten: In kleinen, trockenen Welten wird's natürlich schwerer. Man sollte immer sieben Zivilisationen auswählen, Konkurrenz belebt das Geschäft. Höchstens im Emperor-Level kann es etwas bringen, allzuviel Konkurrenz zu vermeiden. Wählt Ihr z.B. drei Zivilisationen, gilt unter (günstigen) Umständen das Sprichwort „Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte".

Der Anfang

Am Anfang ist es wichtig, möglichst schnell aus den Startlöchern zu kommen, da die Konkurrenz auch nicht schläft. Eure erste Stadt solltet Ihr deshalb immer dort gründen, wo der erste Siedlertrupp das Spiel beginnt, um keine Zeit zu verlieren. Nachdem Ihr die Gegend erkundet habt, könnt Ihr die Lage Eurer zweiten und aller weiteren Städte besser planen. Dabei solltet Ihr alle „special recources" nutzen. Besonders günstig sind Pferde, Gold und Edelsteine. Nach der Gründung der zweiten oder dritten Stadt laßt Ihr Eure Siedler Straßen zwischen den Städten bauen. Diese dienen nicht nur dem Handel, sondern in erster Linie dem Militär, um schnell durchs Land zu kommen. Das Bewässern der Felder ist unter Despotismus nur bei Ebenen („plains") sinnvoll, später sollte man es auch auf Grasland machen. Sumpf, Dschungel und Wald können in Grasland bzw. Ebene umgewandelt werden, Hügel („hills") lassen sich durch Bergbau („mining") nutzen, nur Wüsten, Berge und Tundra sind wenig brauchbar, arktische Landschaft („arctic") überhaupt nicht. Wenn man eine Stadt dort gründen will, wo sich Wald, Sumpf oder Dschungel befinden, wandelt man die Landschaft zuerst in Grasland bzw. Ebene um!

Noch drei kleine Tips für den Start: Durch wiederholtes Zentrieren des Kartenausschnitts am oberen bzw. unteren Rand kann man feststellen, ob man sich im Norden oder im Süden befindet. Es geht auch anders: beim Laden eines Spielstandes steht der Cursor immer auf dem Äquator. Drittens: Durch „Retire" läßt sich feststellen, welche Zivilisationen man als Konkurrenz hat (vorher abspeichern!). Dies ist besonders beim Spielen auf der Erde sehr sinnvoll, um die geographische Lage seiner Konkurrenten festzustellen.

Ausdehnung des Reiches

Sehr wichtig sind Hafenstädte, da nur in ihnen Schiffe gebaut werden können. An jedem größeren Küstenstreifen sollte mindestens eine Hafenstadt liegen, um möglichst flexibel Truppen in alle Richtungen bringen zu können. Früher oder später wird man auf die Grenzen seines Kontinents stoßen. Das ist der Zeitpunkt, an dem man Truppen und/oder Siedler auf Schiffe lädt und zu angrenzenden Kontinenten bringt. Vorzugsweise besiedelt man unbewohnte Kontinente, wenn man jedoch auf andere Zivilisationen stößt, muß man sich halt mit militärischen Mitteln durchsetzen....

weiß	Römer / Russen	Caesar / Stalin
grün	Babylonier / Zulus	Hammurabi / Shaka
blau	Deutsche / Franzosen	Frederick / Napoleon
gelb	Ägypter / Azteken	Ramses / Montezuma
türkis	Amerikaner / Chinesen	Abe Lincoln / Mao
rosa	Griechen / Engländer	Alexander / Elizabeth I
grau	Inder / Mongolen	M. Gandhi / Genghis Khan

Tabelle 1 : Die Zivilisationen, ihre Farben und ihre Führer

Weitere Entwicklung

Wenn man einen Gegner besiegt, taucht der nächste auf – vorausgesetzt, es gibt noch ein Fleckchen unbesiedeltes Land. Wenn man sieben Zivilisationen wählt, heißt das nicht, daß es nur sieben gibt, es sind nur nie mehr als sieben gleichzeitig aktiv.

Für die „Nachfolger" einer ausgerotteten Zivilisation gibt es bestimmte Regeln, hier kommt es auf die Farbe an. Je zwei Zivilisationen gehören zusammen und werden durch diesselbe Farbe repräsentiert (Tabelle 1). Am Anfang sucht der Computer aus jedem Paar eine Zivilisation aus, bei 7 Zivilisationen aus allen Paaren, sonst nur aus den ersten Paaren. Wird eine Zivilisation vernichtet, taucht diejenige mit der gleichen Farbe auf. Werden z.B. die Amerikaner (Farbe: türkis) vernichtet, erscheinen irgendwo in der Welt die Chinesen (ebenfalls türkis). Sind auch diese ausgerottet, haben sie keinen Nachfolger. Neu auftauchende Zivilisationen haben in der Regel keine Chance gegen ihre schon weiter entwickelten Nachbarn.

Verlauf und Ende des Spieles

Eisenbahn und Fabriken – das sind zwei Mielensteine bei der Entwicklung einer Zivilisation. Nach der Entwicklung der Eisenbahn sollte man sehr schnell viele Siedlungen bauen und alle Städte zuerst mit Eisenbahnen verbinden und dann jedes Feld um die Städte herum mit Eisenbahn versehen, um die Produktion zu steigern.

Nach der Entwicklung der Industrialisierung darf man auf keinen Fall allzu viele Fabriken bauen, um nicht in eine Umweltkatastrophe hereinzusteuern. Alle weitere Forschung muß zu Massentransportmitteln und dem Recycling führen, um schnell gegenzusteuern. Habt Ihr „Mass Production" entwickelt, stellt Ihr am besten sofort die Proktion in allen Euren Städten auf „Mass Transport" um.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden. Man kann alle anderen Zivilisationen vernichten, oder ein Raumschiff bauen und einen anderen Planeten besiedeln. Da die zweite Möglichkeit mehr Punkte gibt, muß man immer einen (möglichst schwachen) Konkurrenten am Leben lassen.

Andere Zivilisationen (einfache Levels)

Ach wie schön und einfach ist der Umgang mit anderen Zivilisationen in den einfachen Schwierigkeitsstufen (Chieftain- und Warlord-Level). Man schließt mit jedem Frieden, wartet eine günstige Gelegenheit ab, um mit zwei, drei Katapulten (oder Kanonen oder Panzern) vor des Gegners Stadt zu erscheinen und diese zu erobern. Anschließend macht man wieder Frieden (ja, diese Deppen bieten

dann tatsächlich Frieden an) und wiederholt diese Prozedur bis zur Auslöschung des Gegners. So rollt man im Dampfwalzenstil die ganze Welt auf.

Andere Zivilisationen (höhere Levels)

Hier ist strategisches Denken gefragt. Ein paar Grundsätze lassen sich jedoch aufstellen:

Auf dem eigenen Kontinent ist jeder Fremde ein Feind. Hat man den eigenen Kontinent erst einmal unter Kontrolle, hat man einen enormen strategischen Vorteil, da eine Invasion vom Ozean aus wesentlich leichter abzuwehren ist als ein Angriff von (eventuell unbekanntem) Land aus. Das gleiche Problem (allerdings genau umgekehrt) erlebt man, wenn man eine Invasion in einen anderen Kontinent plant. Hier hat man oft größte Probleme, eroberte Städte zu halten.

Kleine Zivilisationen (zu erkennen an der Zahl der Berater hinter dem Führer) werden grundsätzlich plattgemacht, bevor sie stark werden können. Vorher sollte man noch versuchen, möglichst viel Tribut aus ihnen herauszuquetschen.

Bei größeren Zivilisationen ist Vorsicht angesagt. Bevor man wild losschlägt, sollte man sich erst einmal ein Bild von der Ausdehnung des Feindes machen und so eine Schwachstelle suchen. Diese besteht meistens in einer Stadt, die mit vernünftigem Aufwand zu erobern ist (keine „city walls") und vor allem auch zu halten ist. Günstig sind Städte, die etwas abseits vom Hauptsiedlungsgebiet liegen (kleinere Inseln sind am besten, zur Not auch Halbinseln); ungünstig sind Städte, die weit entfernt vom eigenen Siedlungsgebiet liegen (früher oder später bricht meist der Nachschub zusammen) oder mitten im gegnerischen Gebiet (Gegenattacken aus allen Richtungen sind unangenehm).

Nicht gegen die ganze Welt gleichzeitig Krieg führen. Ein oder zwei Kriegsgegner reichen vollkommen aus. Ein Zweifrontenkrieg ist zu vermeiden.

Die Größe einer anderen Zivilisation ...

... kann man natürlich bestimmen, indem man mit einer großen Flotte durch die halbe Welt segelt. Es geht jedoch auch sehr viel einfacher und eleganter: durch die Städtenamen. Der Computer gibt den Städten immer diesselben Namen. Spielt man z.B. als Deutscher, schlägt der Computer für die erste Stadt immer Berlin vor, für die zweite Leipzig, dann Hamburg, Bremen, Frankfurt usw.

Bei anderen Zivilisationen schlägt der Computer nicht vor, er benennt einfach seine Städte mit den festgelegten Namen in der festgelegten Reihenfolge. Stößt man z.B. auf die Zulu-Stadt Isandhlwana, weiß man dadurch, daß die Zulus schon die Städte Zimbabwe, Ulundi, Bapedi und Hlobane gegründet haben. Und wenn diese nicht zerstört wurden, stehen sie heute immer noch. Die folgende Liste nennt die ersten zehn Städtenamen für alle Zivilisationen.

Römer: Rome, Caesarea, Carthage, Nicopolis, Byzantium, Brundisium, Syracuse, Antioch, Palmyra, Cyrene
Babylonier: Babylon, Sumer, Uruk, Niniveh, Ashur, Ellipi, Akkad, Eridu, Kish, Nippur
Deutsche: Berlin, Leipzig, Hamburg, Bremen, Frankfurt, Bonn, Nuremberg, Cologne, Hannover, Munich
Ägypter: Theben, Memphis, Oryx, Heliopolis, Gaza, Alexandria, Byblos, Cairo, Coptos, Edfu
Amerikaner: Washington, New York, Boston, Philadelphia, Atlanta, Chicago, Buffalo, St. Louis, Detroit, New Orleans
Griechen: Athens, Sparta, Corinth, Delphia, Eretria, Pharsalos, Argos, Mycenae, Herakleia, Antioch
Inder: Delhi, Bombay, Madras, Bangalore, Kalkutta, Lahore, Karachi, Kolhapur, Jaipur, Hyderabad
Russen: Moscow, Leningrad, Kiev, Minsk, Smolensk, Odessa, Sevastopol, Tblisi, Sverdlovsk, Yakutsk
Zulus: Zimbawbe, Ulundi, Bapedi, Hlobane, Isandhlwana, Intombe, Mpondo, Ngome, Swazi, Tugela
Franzosen: Paris, Orleans, Lyons, Tours, Chartres, Bordeaux, Rouen, Avignon, Marseilles, Grenoble
Azteken: Tenochtitlan, Chiauthia, Chapultepec, Coatepec, Ayotzinco, Itzapalapa, Itzapam, Mitxcoac, Tacubaya, Tecamac
Chinesen: Peking, Shanghai, Canton, Nanking, Tsingtao, Hangchow, Tientsin, Tatung, Macao, Anyang
Engländer: London, Coventry, Birmingham, Dover, Nottingham, York, Liverpool, Brighton, Oxford, Reading
Mongolen: Samarkand, Bokhara, Nishapur, Karakorum, Kashgar, Tabriz, Aleppo, Kabul, Ormuz, Basra

Charakterisierung der einzelnen Zivilisationen

Man kann andere Zivilisationen unterschiedlich behandeln. Grob gesagt gibt es zwei Alternativen: Frieden oder Krieg. Ich habe meine besten Erfahrungen bisher mit einer sehr aggressiven Politik gemacht, die auch auf geschlossene Friedensverträge bei einer guten Angriffsgelegenheit keine Rücksicht nimmt. Ein vernichteter Gegner kann einem nicht mehr gefährlich werden.

Bei allen Konkurrenten baut man mit Diplomaten Botschaften auf („establish embassy"), um immer über Wissensstand und Kriegspolitik des Gegners informiert zu sein.

Die Führer der anderen Zivilisationen haben sehr unterschiedliche Verhaltensweisen. Wenn man einer fremden Zivilisation begegnet, sollte man wissen, was man von ihr zu erwarten hat, und sich überlegen, wie man mit ihr umzugehen hat. Dabei können Tabelle 2 und die folgenden Informationen helfen. Die Gegner lassen sich grob in vier Gruppen einteilen:

Bis an die Zähne bewaffnet ...

... sind die Mongolen. Jeder, der mit ihnen auf einem Kontinent

startet, wird viel Spaß mit ihnen haben. Andere computergesteuerte Zivilisationen überleben es meistens nicht, bei King oder Emperor bekommt man auch selbst größte Probleme. Dschingis Khan wird recht schnell mit einigen Einheiten (bevorzugt Kavallerie bzw. Ritter) vor eigenen Städten auftauchen, riesige Tributforderungen stellen und (nach deren Ablehnung) einem den Krieg erklären. Ein Friede mit den Mongolen ist eigentlich nicht möglich, vor Überraschungsangriffen ist man nie sicher. Zu der Agressivität kommt noch Expansionismus, d.h. mongolische Truppen werden in allen Ecken der Welt auftauchen. Die Mongolen gehören, besonders am Anfang, zu den gefährlichsten Gegnern, die einem begegnen können.

Ebenso militaristisch und deshalb gefährlich sind die Russen. Sie sind wie die Mongolen aggressiv. Für die Russen gilt im wesentlichen dasselbe wie für die Mongolen. Nicht ganz so aggressiv, aber auch expansionistisch und militaristisch sind die Griechen. Auch Alexander stellt hohe Tributforderungen und erklärt sofort den Krieg.

Besonders Mongolen und Russen sind eine große Gefahr. Dieser kann man jedoch begegnen, indem man selbst bessere Waffen entwickelt. Da die militaristischen Zivilisationen ihre gesamte Energie in Waffen stecken, stehen sie im Laufe der Zeit am Ende der technologischen Entwicklung. Wenn man später mit Kanonen auf mongolische Kavallerie und mit Schlachtschiffen auf griechische Segelschiffe schießt, hat man die besseren Karten. Man muß sehr gut aufpassen, daß diese Völker keine eigenen Städte erobern, da sie sonst Technologien mitnehmen. Man sollte auch keine Technologien am Anfang mit ihnen tauschen, um diesen Vorteil nicht zu verspielen.

Gefährliche Gegner ...

... sind auch die Zivilisationen, die zwar nicht militaristisch sind, aber trotzdem aggressiv oder expansionistisch. Diese Zivilisationen bauen große Reiche auf, und da der eigene technologische Vorsprung nicht so groß ist wie bei Mongolen, Russen und Griechen, muß man seine Feldzüge gegen diese Gegner sehr genau überlegen. Wenn man Invasionen plant, muß man auf die Nachschubmöglichkeiten achten, da man gerade gegen diese Gegner Probleme bekommt, eroberte Städte zu halten. Die Zulus gehören mit den Mongolen, Russen und Deutschen und Franzosen zu den stärksten Gegnern. Sie sind aggressiv.

Die Deutschen gelten als aggressiv, perfektionistisch und zivilisiert. Dies ist eine gefährliche Mischung; sie erscheinen oft harmloser, als sie sind. Es kann passieren, daß man von den Deutschen Tribut bekommt und plötzlich und unerwartet tauchen diese dann vor einer eigenen Stadt auf, fordern ihrerseits Tribut und erobern diese Stadt, wenn man nicht zahlt.

Römer	expansionistisch	zivilisiert	
Babylonier	freundlich	perfektionistisch	zivilisiert
Deutschen	aggressiv	perfektionistisch	zivilisiert
Ägypter			zivilisiert
Amerikaner	freundlich		zivilisiert
Griechen	expansionistisch	militaristisch	
Inder	freundlich	perfektionistisch	
Russen	aggressiv	militaristisch	
Zulus	aggressiv		
Franzosen	aggressiv	expansionistisch	zivilisiert
Azteken	perfektionistisch	zivilisiert	
Chinesen	zivilisiert		
Engländer	expansionistisch		
Mongolen	aggressiv	expansionistisch	militaristisch

Tabelle 2 : Die Zivilisation und ihre Politik

Die Franzosen sind zugleich aggressiv und militaristisch. Vorsicht vor Überraschungsangriffen!

Römer und Engländer sind beide expansionistisch. Die Römer können aber eher gefährlich werden, da sie schnell ein großes Reich aufbauen, während die Engländer nicht so schnell wachsen. Vorsicht vor englischen Diplomaten! Diese gehen in eigene Städte und klauen Technologien. Einziges Gegenmittel: Diplomaten angreifen. Nachteil: Dies ist immer eine Kriegserklärung an die Engländer.

Weder aggressive noch expansionistische Völker ...

... haben in einfachen Levels wenig Chancen gegen ihre aggressiveren Nachbarn. Da sie sich meist auf einer hohen technologischen Stufe befinden, können sie sich nur in höheren Levels und im Laufe der Zeit durchsetzen, besonders wenn sie allein auf einem relativ großen Kontinent anfangen. Dieser wird dann schnell mit großen Städten besiedelt, dadurch erreichen sie eine große Bevölkerungszahl und riesige Produktions- und Forschungskapazitäten. Um nicht in einen technologischen Rückstand zu geraten, sollte man diese Zivilisationen schnell mit einer großen Militäraktion besiegen. Sonst kann es gerade im Emperor-Level passieren, daß z.B. die Chinesen erst ein Weltwunder nach dem anderen bauen, dann einem den Krieg erklären und schließlich mit Schlachtschiffen und Panzern auftauchen. (Bei einem meiner ersten Versuche, im Emperor-Level zu überleben, haben die Chinesen im Jahre 540 n.Chr. die Computer entwickelt!) Zu dieser Gruppe gehören Azteken, Ägypter und Chinesen. Gerade die Azteken halten auch in den einfacheren Levels immer recht gut mit.

Freundlich und deshalb harmlos ...

... sind Inder, Amerikaner und Babylonier. Für diese Völker gilt im wesentlichen dasselbe wie für die Gruppe davor. Nur die Inder schaffen es, einigermaßen mitzuhalten. Amerikaner und Babylonier waren in meinen bisherigen Spielen nie besonders stark und schnell zerstört. Wenn man diesen Zivilisationen begegnet, macht man Frieden, fährt seine Truppen vor die gegnerischen Städte und schlägt zu.

Kriegführung

Zu Wasser: Kriege werden häufig auf dem Wasser entschieden. Wenn man es schafft, eine Seeblockade gegen einen Kriegsgegner durchzuführen, hat man meistens den Krieg schon so gut wie gewonnen. Dazu muß man allerdings die besseren Schiffe besitzen. Nicht Quantität, sondern Qualität entscheidet. Dies ist ein guter Grund, am Anfang schnell Fregatten zu entwickeln und das Weltwunder „Magellans Expedition" zu bauen. Man kreuzt mit einigen Fregatten vor des Gegners Küste und versenkt alle Triremen und Segelschiffe, denen man begegnet. So hat man das Wachstum des Gegners blockiert. Für spätere Zeiten gilt dasselbe für Schlachtschiffe. Hat der Gegner auch gute Schiffe, muß man seine Transporter beschützen. Schlachtschiffe sind sehr gut geeignet, um Hafenstädte zu bombardieren, die nicht gerade durch „Riflemen" (Defense-Wert 5) geschützt sind. Ideal ist am Ende des Spieles ein Flottenverband aus je einem Tansporter (beladen mit Panzern), Flugzeugträger (viele Bomber, wenig Fighter) und Schlachtschiff.

In der Luft: Flugzeuge sind ebenfalls eine sehr interessante Waffe. Wer zuerst Bomber entwickelt, hat sich einen großen strategischen Vorteil verschafft, da Bomber erstens sehr gute Angriffswerte haben und zweitens nur von Fightern angegriffen werden können. Hat der Gegner keine, ist er hoffnungslos unterlegen. Man sollte immer Einheiten aus mehreren Bombern bilden, da Bomber nur einmal pro Zug angreifen können und im nächsten Zug wieder landen müssen. Mit einer Einheit aus drei Bombern hat man eine feindliche Stadt in maximal 3 oder 4 Zügen von ihren Verteidigern befreit und man benötigt nur noch irgendeine Bodeneinheit, um die Stadt zu erobern. Hafenstädte greift man von einem Flugzeugträger aus an, den man vor der Stadt „parkt". So kann man in jedem Zug (und nicht nur in jedem zweiten) angreifen.

An Land: Man sollte schnell Katapulte entwickeln. Diese sind eine sehr gute Angriffswaffe, aber haben den Nachteil, daß sie sehr unbeweglich und schwach in der Defensive sind. Von einem intelligenten Gegner (höhere Levels) können sie deshalb leicht von Kavalle-

rie aufgerieben werden. Man muß sie nach Möglichkeit so positionieren, daß der Gegner maximal auf das Feld davor kommen kann, um selbst angreifen zu können. Die beste, weil vielseitigste Bodeneinheit sind die Panzer („Armor"). Sie sind ideal, um andere Städte anzugreifen und anschließend auch zu verteidigen.
weitere Tips: eine sehr gute Waffe sind Diplomaten, besonders wenn man Geld hat. Diplomaten können feindliche Einheiten bestechen (auch Barbaren, deshalb sind sie auch als Defensive sinnvoll) sowie Unruhen in Städten anzetteln. Diese Städte laufen dann über und man übernimmt sogar die Einheiten des Gegners, die diese Stadt als Heimatstadt hatten (geht nur nicht bei Hauptstädten). Außerdem können Diplomaten sabotieren. Man erobert Städte mit Stadtmauern, indem man solange Diplomaten in die Stadt schafft und sabotieren läßt, bis die Stadtmauer hinüber ist, dann erobert man die Stadt (wenn man weder Bomber noch Artillerie hat, beißt man sich sonst die Zähne aus).

Wissenschaft

Man sollte sich bemühen, immer an der Spitze der technologischen Entwicklung zu stehen, da Kriege sehr stark von der Qualität der Waffen entschieden werden. Außerdem will man ja der erste sein, dessen Zivilisation einen anderen Planeten besiedelt. Ich entwickle mein Wissen immer grob nach einem Schema, das sich in mehreren Schritten aufbaut (je nach Situation können Abweichungen sinnvoll sein):
1. Schritt: Wir beherrschen die Meere
Masonry, Alphabet, Mathematics (Katapulte), Ceremonial Burial (Tempel), Mysticism, Map Making, Astronomy, Navigation (Segelschiffe, Magellan's Expedition), Physics, Magnetism (Fregatten)
2. Schritt: Wir entwickeln die Religion (bei Emperor muß dies vorgezogen werden)
Writing (Diplomaten), Code of Laws, Literacy, Philosophy, Religion (Kathedrale)
3. Schritt: Wir entwickeln die Eisenbahn
Bronze Working (wenn man dies nicht durch „scrolls of ancient wisdom" oder Austausch mit anderen Zivilisationen erfährt, unbedingt vorziehen!), Currency, Construction, Iron Working, The Wheel, Bridge Building, Engineering, Invention, Steam Engine, Railroad
4. Schritt: Wir entwickeln die Industrialisierung und Verbrennungsmotor
Trade (Karawanen), The Republic, Banking, Industrialization, Medicine, Chemistry, University, Gunpowder (Musketeers), Metallurgy (Kanonen), The Corporation, Refing, Explosives, Combustion
5. Schritt: Wir beseitigen die Umweltverschmutzung
Steel (Schlachtschiffe), Automobile (Panzer), Mass Production (Massentransportmittel), Democracy, Recycling
6. Schritt: Wir entwickeln Flugzeuge und Raketen
Electricity, Electronics, Computers, Flight, Advanced Flight, Rocketry, Space Flight
7. Schritt: Jetzt kommt der Rest, frei nach Wahl, wie Ihr wollt.
Anmerkung: Wenn man nicht die Pyramiden besitzt, muß man die Monarchie entwickeln.
Verzichten kann man auf „Horseback Riding", „Feudalism" und „Chivalry". Die Entwicklung des Kommunismus sollte man hinauszögern, wenn man Pyramiden und/oder Michelangelos Kapelle besitzt, da damit deren Wirkung aufhört.

Weltwunder

Die Weltwunder unterscheiden sich nach Wirkungsart (z.B. Steigerung der Wissensproduktion), Wirkungsbereich (einzelne Stadt / Kontinent / ganze Zivilisation) und Wirkungsdauer (bis zur Entwicklung einer Fähigkeit / unendlich).
Diese Faktoren sind genau zu beachten, um die Weltwunder voll auszunutzen. Beispiel: Die Weltwunder, die auf einem Kontinent wirken (Bach's Cathedral, Hoover Dam), sollte man auf dem größten Kontinent bauen.
Unbedingt bauen:
„Pyramids" - Man kann die Regierungsform ohne Anarchie-Periode wechseln, außerdem kann man alle Regierungsformen wählen, ohne sie entwickelt zu haben.
„Bach's Cathedral" - Wirkung hört nie auf, auf größtem Kontinent bauen.
„Magellan's Expedition" - Wirkung hört nie auf.
„Cure for Cancer" - Wirkung hört nie auf.
„Women's Suffrage" - Wirkung hört nie auf, vermindert den entscheidenden Nachteil der Demokratie (2 unglückliche Leute pro Militäreinheit, die nicht in ihrer Heimatstadt steht, führt zur Unmöglichkeit eines Krieges).

Sinnvoll:
„Colossus" - besonders in Kombination mit „Copernicus' Observatory", beide Wunder in einer Stadt bauen, die schon viel Handel besitzt.
„Hanging Gardens"
„Copernicus' Observatory" - siehe bei „Colossus".
„Darwin's Voyage" - bestes Timing: Fertigstellung kurz nachdem eine Fähigkeit entwickelt wurde, mit Geld („buy") bzw. Forschungsanteil am Handel nachhelfen.
„Isaac Newton's College" - wirkt besonders in Verbindung mit „Copernicus' Observatory", kann aber in irgendeiner Stadt gebaut werden, da es in der gesamten Zivilisation wirkt.
„Michelangelo's Chapel"
„Hoover Dam" - auf dem größten Kontinent bauen.
„SETI Program" - vergrößert die Wissensproduktion enorm, aber bis man es bauen kann, hat man sowieso das meiste schon entwikkelt.

Brauchbar:
„Lighthouse" - Wirkung hört zu schnell auf (mit Entwicklung des Magnetismus).
„Oracle" - Wirkung hört zu schnell auf, Kathedralen sind besser als Tempel.
„Shakespear's Theater" - wirkt nur in einer Stadt, und das nicht allzu lange.

Nur dann bauen, wenn man freie Produktionskapazitäten hat:
„Great Library" - da man sich an die Spitze der technologischen Entwicklung stellen muß, bringt's nichts.
„Great Wall" - man muß in jedem Falle so stark sein, daß man jeden Angriff abwehren kann.
„United Nations" - siehe bei „Great Wall".

„Apollo Program" - das „Space Race" braucht man nur dann bewußt zu eröffnen, wenn man zwar technologisch die Nummer 1 ist, aber nicht bei den Produktionskapazitäten.
„Manhattan Project" - nur dann sinnvoll, wenn man einen Gegner mit Atombomben zusammenschießen will (bringt nichts wegen Umweltverschmutzung).

Regierungsformen

Die Reihenfolge der Regierungsformen lautet Despotismus-Monarchie-Demokratie. Besitzt man die Pyramiden, wird Monarchie durch Kommunismus ersetzt. Demokratie kann man sich nur mit „Women's Suffrage" leisten, hat man dieses Weltwunder nicht, nimmt man statt Demokratie halt Republik. Bei Republik und Demokratie stimmt der Senat jedem Friedensangebot zu. Wenn man trotzdem Krieg führen will, verhindert man die Angebote, indem man auf die Frage „An emmissary from the .... wants to speak to you. Will you receive him?" einfach konsequent „No." antwortet. Den Wechsel von Despotismus zu Kommunismus bzw. Monarchie sollte man nur in Friedenszeiten durchführen, da nur bei Despotismus Militäreinheiten keinen Unterhalt („resources") kosten.

Die Geldspritze

CIVIL0.SVE bezeichnet den ersten abgepeicherten Spielstand, *CIVIL3.SVE* den vierten, *CIVIL4.SVE* bis *CIVIL8.SVE* die Spielstände, die durch Autosave erzeugt wurden. Man nimmt sich also den entsprechenden Spielstand mit einem Diskettenmonitor (z.B. PC Tools) vor und schaut sich im relativen Sektor 0 die Bytes 314 bis 327 an. Je zwei Bytes (LO-Byte/HI-Byte) bezeichnen den Kontostand einer Zivilisation, gekenntzeichnet durch die Farbe.

314/315: weiß
316/317: grün
318/319: blau
320/321: gelb
322/323: türkis
324/325: rosa
326/327: grau

Ihr könnt so nicht nur Euch Geld dazuschummeln, sondern auch den Konkurrenten Geld klauen.

Auf eines solltet Ihr noch achten: Ihr könnt Euch maximal 30 000 Goldstücke verschaffen, Beträge zwischen 30 000 und 32 767 ($7fff) werden auf 30 000 abgrundet, ab $8000 werden's Schulden! ■

Matthias Mühlich

Fascination

Hier ist sie endlich, die Komplettlösung.
Endlich im Hotelzimmer angekommen, solltest Du Dir eine Dusche gönnen. Aber nicht zu lange, denn auf Dich wartet eine Menge Arbeit. Auf dem Bett findest Du einen Koffer, den Du mit dem Code (die letzten Worte Nichols AARGH) öffnest. Außer ein paar Schlafanzügen und Parisern findest Du auch eine elektrische Zahnbürste. Wenn Du weiter im Zimmer rumschnüffelst, findest Du in der Schublade noch einen Adapter, den Du in die Steckdose rechts neben dem Kühlschrank steckst. Vorsicht: In den Staaten arbeitet man mit 110 Volt. Den Stecker der Zahnbürste nun in die Steckdose und anschalten. Siehe da, es erscheint eine Ampulle. Klar, dies Ding scheint wichtig zu sein, also steckst Du es gleich ein. Nach weiterem Suchen liest Du eine Telefonnummer im Telefonbuch: Quantum Unltd Lab 734-0825. Ein Anruf dort kann nicht schaden, bringt aber nix. Genauso wie der Anruf bei der Rezeption. Verläßt Du das Zimmer, landest Du in der Eingangshalle, wo du erst mal mit der Empfangsdame plauderst. Wieder nix. In der Halle findest Du im Aschenbecher eine Telefonmünze und auf dem Tisch einen Schlüsselanhänger. Den zeigts Du der Empfangsdame und bekommst auch noch den passenden Schlüssel dazu. auf dem Tisch links unten liegen ein paar Zeitschriften - immer und alles mitnehmen! Die Zeitschriften blätterst du durch bis Du eine abgerissene Ecke entdeckst. Die erst mal genauer anschauen (Lou Dale 674-...) Aber da liegt noch etwas. Nämlich ein Jahrbuch mit der Adresse und Telefonnummer von Jeffrey Miller samt Geburtsdatum. Genug gefunden.
Zurück im Zimmer erst einmal die neue Telefonnummer ausprobieren und Du bekommst doch tatsächlich eine Verbindung und eine Codenummer. Natürlich willst Du sofort dahin, aber Du mußt noch die Ampulle loswerden. Am besten ist sie im Kühlschrank in den Eiswürfelbechern aufgehoben. Nur mußt Du jetzt noch etwas Wasser aus der Karaffe darübergießen und den Kühlschrank schließen. Jetzt noch den Kühlschrank anschließen und fertig.

Gerade willst Du das Zimmer verlassen, als das Telefon klingelt. Robair Du Buillon, ein alter Bekannter, lädt zu einem kleinem Plausch am Pool ein. Also nichts wie hin (Plausch, Schnatter...) Plauderst Du noch etwas mit Prisca, erfährst Du näheres über den Mann mit dem Rollstuhl und der Katze. Bei dieser Gelegenheit ergatterst Du eine Taschenlampe ohne Batterien und Anhänger. Den schönen Hut am Holzbalken setzt Du Prisca auf und entdeckst einen Schalter für die Poolbeleuchtung. Im Wasser siehst Du jetzt etwas glitzern. Prisca erklärt Dir, daß dies der Anhänger für die Taschenlampe ist.

Jetzt noch einen Drink bei der Bardame bestellen. Das richtige, das mit Zucker. Diesen nimmst Du mit - man weiß ja nie, was noch kommt. Im Hintergrund siehst Du Umkleidekabinen. Dort gehst Du hinein und öffnest mit Deinem Schlüssel den Schrank und findest einen Walkman. Das Batteriefach wird mit der Telefonmünze geöffnet. Die Batterien passen in die Taschenlampe. Weiter gibt's nichts zu holen.

Also raus. Noch ein paar Abschiedsworte und ab geht es zu den Q.U.L.-Büros. Ganz links ist der Eingang, durch den Du mit dem Code (erinnerst Du Dich) kommst. Jetzt stehst du vor einem Tresen und siehst links einen Schlüssel hängen, bewacht von einem riesigen Hund. Der wird mit einem Stück Zucker ruhiggestellt und - zipp - greifst Du Dir den Schlüssel und gehst wieder auf die Straße. Telefonieren kann nie schaden. Die Münze rein und noch einmal die Nummer anrufen (die aus dem Jahrbuch). Wieder kriegst Du einen Code. Auf dem Parkplatz angekommen, öffnest Du den Besenschrank mit dem ergatterten Schlüssel und leuchtest den Innenraum mit Deiner Lampe aus. Nach längerem Suchen entdeckst Du einen Kleiderhaken und den Haken der Schranktür. Den betätigst Du und findest auf der Vorderseite des Schrankes einen Arbeitskittel in dessen Tasche sich ein Autoschlüssel befindet. Dieser paßt zum roten Auto, aber die Tür klemmt. Vielleicht weiß ja der schlafende Penner einen Rat. Tatsächlich! Im Auto steckt eine Zugangskarte. Die steckst Du in den Tastencode. Zusammen mit der Kennnummer liftet es Dich in den 7. Stock. Dort begegnest Du Deiner ersten Leiche. Jeffrey Miller!

Eine Durchsuchung ergibt: ein Seidentüchlein mit Cassette. Nachdem Du das Licht angeschaltet hast, kannst Du im Bücherregal die Feder drücken, und es öffnet sich ein Fach mit Getränken. An der Schnur ziehen und wieder öffnet sich ein Geheimfach, aus dem Du den Rekorder nimmst. Die Cassette rein und anhören, logisch, oder?

Vorher alles verschließen, man weiß ja nie. Vom Band erfährst Du, daß es drei Ampullen gibt. Davon hast Du eine, Kenneth hat eine und der geisteskranke „DOC" Peter Hillgate im Geheimlabor in Coconut Grove gleich hinter den Reizwäscheladen hat die Dritte. Und genau dort gehst Du jetzt hin.

Ein bißchen plaudern mit der Verkäuferin kann nie schaden. Die Zeitung nimmst Du mit und liest sie. In der linken Kabine findest Du einen Papierschnipsel mit einer toxischen Rezeptur. Ein Blick in den Spiegel lohnt sich. In der mittleren Kabine findest Du im Karton einen Schuh. Die rechte Kabine ist zwar leer, aber von dort geht es in die Privaträume. Doch vorher noch einen Blick in den Spiegel. Öffnest Du die Tür, wäre es besser wenn Du die Klingel abnimmst. Einfach anklicken. Es öffnet sich ein Raum. Wohl der Lagerraum. Stapelt man die Kartons, kommt ein Panzerschrank zum Vorschein. Das Etikett am Regal nimmst Du auch gleich mit. Ein Blick auf die Bilder und schon fällt Dir die Beule auf, hinter der sich der Schlüssel zum Safe befindet. Den steckst Du in das Schloß und hilfst dem störrischen Biest noch mit dem Schuh nach. Mit dem klebrigen Etikett kannst Du jetzt die Tür aufziehen und stehst vor einem Mechanismus. Rad drehen, Buchstaben eingeben, Rad drehen, Buchstaben eingeben usw.. Erinnerst Du Dich an den Spitznamen Hillgates?

Ist das getan, öffnet sich der Gang zum Geheimlabor. Zuerst hörst Du den Anrufbeantworter ab, spulst ihn wieder zum Anfang, löschen und wieder zum Anfang zurück. Von dem Tisch nimmst Du Dir das Skalpell mit. Im Kittel findest Du den Schlüssel, mit dem Du den Schrank öffnen kannst. Dort nimmst Du Dir ein paar Fotos mit und zertrümmerst mit dem Schuh das Glasgefäß, aus dem Du die Ampullen mitgehen läßt. So das wär's.

Zurück ins Hotel. Die Empfangsdame weiß einige Neuigkeiten zu erzählen und im Jahrbuch findet sich auch etwas Neues. Im Zimmer herrscht das völlige Chaos. Aber alles erst mal absuchen und untersuchen. Die Schokolade mitnehmen - auch den Pin, der auf dem Teppich liegt. Alle Versuche, Rob aufzuwecken, mißlingen, also geht's wieder in die Halle, wo der Kommissar schon auf Dich wartet. Schau Dir das Kätzchen genau an und antworte dem Cop. Sei vorsichtig (1, 2, 1, 2, 1), und Du wirst in Ruhe gelassen. Kaum ist er weg, findest Du auf dem Boden einen Schnipsel Papier, die restliche Nummer von Lou Dale. Klaro, telefonieren! Und so kommst Du zum Fotostudio.

Vor dem Gebäude steht ein Auto von dessen Windschutzscheibe Du erst einmal die Kohle abziehst. Auch ein Blick ins Wageninnere könnte nicht schaden. Ins Haus kommst Du nicht auf dem normalen Wege. Also Hintereingang. In die Mülltonnen geschaut und Zeitung eingesteckt. Jetzt des Einbrechers Meisterstück. Foto unter der Tür durchschieben, mit dem Skalpell im Schlüsselloch rumfummeln und schon fällt der Schlüssel auf das Foto. Das Foto mit dem Schlüssel zurückziehen. aufschließen und - zack- steht der Supereinbrecher in der Küche. Alle Schränke öffnen. Schüssel rausstellen, Wasser an, Lappen befeuchten und an den Türhaken hängen. Wenn Du den oberen linken Schrank durchwühlst, sollte unten der Mülleimer sichtbar sein, denn da fällt das Glas rein, ohne größeren Lärm zu verursachen. Nach längerem Suchen hast Du drei Chemikalien zusammen. Diese kippst Du jetzt in der Schüssel zusammen. Die Maske anlegen ist hier ganz sinnvoll. Wenn's dann richtig brodelt, einen Klick auf die Schüssel und schon steht sie draußen. Den Schlitz mit dem feuchten Lappen abdichten und abwarten. Zum Glück hat Lou das alles überlebt und kann jetzt ein wenig mit Dir plaudern. Während des Gesprächs bekommst Du auch einen Siegelring und erfährst ein sehr delikates Versteck für Deine Ampullen und deinen nächsten Einsatzort.

Dort angekommen, zeigst Du dem Türsteher den Pin und bestichst ihn noch mit dem Geld. Frage/ Antwort - wieder ist Vorsicht geboten (2, 2, 1, 2, 1). Nach diesem kurzen Zwischenspiel geht's dann zum Vorspiel, das Du mit der Schokolade etwas versüßen solltest, um Deinen Gespielen etwas zu beruhigen. Betrachtest Du ihn Dir näher, findest Du einen Prägestempel und eine Tätowierung, auch den Anhänger kannst Du ausprobieren. Nun gehst Du ins Wohnzimmer wo Du wieder einen Geheimgang finden solltest. Dein zweites Meisterstück. Also: Vorne, auf dem Boden, nimmst Du das Fangnetz. Den Papagei anklicken. Du nimmst ihm die Zigarre und steckst sie der linken Skulptur in den Mund. Der kannst Du übrigens auch gleich die Augenbinde abnehmen. Wenn im Aquarium Licht ist, entdeckst Du auch eine Muschel. Aber Vorsicht: Piranhas.

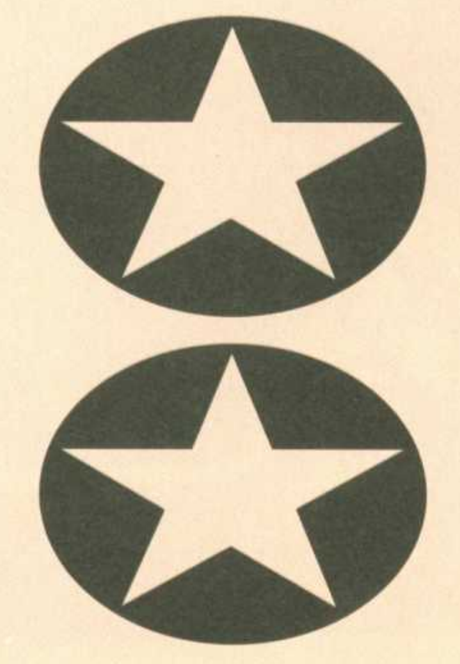
Nimm das Plankton und bestreue die Muschel. Die Perle kannst Du nun mit dem Fangnetz herausfischen. Steckst Du nun diese Perle in das Auge der linken Figur, trifft ein Laserstrahl auf eine gegenüberliegende Figur. Die schaust Du Dir jetzt genau an und drückst den Prägestempel in die Mundöffnung. Schwer, aber gelöst. Der Geheimgang öffnet sich.

Auf geht's ins Gruselkabinett Villa Vizcaya. Beim Fragespiel (2, 2, 2, 1, 2, 1) verwenden und sofort ins Bad gehen. Suchen, suchen suchen. Den Mülleimer schaust Du Dir gleich zweimal an und nimmst die Spritze. Oben links schaut Dich ein Augenpaar an. Dem Gefäß nimmst Du einfach den Deckel ab und füllst die Spritze mit etwas Formalin. Hinter der rechten Spiegeltür greifst Du Dir noch den Rasierschaum und suchst weiter. Mit etwas Glück ertastest Du links bei den Fliesen einen Mechanismus mit dessen Hilfe sich eine weitere Tür öffnet. Nett, nett. In den Zerstäuber füllst Du das Formalin und hast eine wirksame Waffe. So ausgerüstet kannst Du Dich dem Kampf stellen und wirst, wenn Du den Zerstäuber richtig anwendest, auch Sieger über den falschen Kommissar. Kaum liegt er am Boden, überkommt Dich auch schon die Neugier, und Du durchsuchst den Mann. Er hat nix dabei.

Einziger Ausweg: das Zimmer nebenan. Die Katzen geben einen kleinen Hinweis auf das, was kommt. Ring und Lampe unters Mikroskop. Jetzt erfährts Du ein Geburtsdatum und eine merkwürdige Buchstabenfolge, die Dich wohl auch etwas an die Tonleiter erinnert. Ein Blick durchs Zimmer bringt nicht viel Neues, bis Du das Bild der Nacktheit genauer anschaust. Den Auslöser, den Du entdeckst, drückst Du und es tut sich was auf. Erinnere Dich an das Datum und an die Tierkreiszeichen und stelle das Entsprechende ein. Mit dem Schalter setzt Du den Mechanismus in Gang. So, jetzt Orgel spielen. Und zwar die Töne, die Du auf der Lampe entdeckt hast. Ein weiterer Gang tut sich in bester Edgar-Wallace-Manier auf.

In der Zelle steckst Du dem Gefangenen den Ring auf den Finger und identifizierst ihn. Du kannst einfach die Schnüffelei nicht lassen und findest in dessen Tasche ein Feuerzeug. Hoffentlich hast Du alle Zeitungen gesammelt. Die legst Du jetzt nämlich auf den Tisch und steckst sie in Brand, um den Detektor zu aktivieren. Ein letztes Mal öffnet sich eine Tür und der große Showdown kann beginnen. ■

Alexander Daniel



Gateway to the Savage Frontier

Auf dem PC dürften viele schlagkräftige Parties dem fiesen Vaalgamon schon gehörig Mores gelehrt haben, auf dem Amiga dürfte so manche Truppe noch in den Kinderschuhen stecken. Hier ist für alle, die es interessiert, die Komplettlösung.

Erstellen einer Abenteurer-Gruppe

Eine 'starke Truppe' für praktisch alle SSI-AD&D-Spiele besteht aus einem Cleric (Mensch), einem Paladin (oder Kämpfer in den Spielen, bei denen keine Paladine/Knights vorkommen, auch Mensch), einem Kämpfer/Dieb (Zwerg, kann Rüstung tragen und verfügt über den 'backstab attack' mit bis vierfachen 'damagepoints'), einem Magier (Mensch, Männlein oder bei 'Curse of Azure Bonds' besser Weiblein), einem Kämpfer/Magier (Halb-Elf) und einem Kämpfer/Magier/Cleric, (Halb-Elf). Auf Elfen sollte man in den Spielen, bei denen Elfen nicht wiederbelebt werden können, verzichten. Empfohlene Marschordnung: Vorn Cleric – Paladin – Kämpfer/Dieb (und STARKE NPC wie „Hero" beim 'Pool of Radiance'), hinten Magier und die Halb-Elfen sowie SCHWACHE NPC wie der gute Krevish hier in GSF. Man sollte alle Leute – außer den Nur-Magiern – mit Bogen und Pfeilen (ca. 80) ausrüsten, Rüstung mit Schild und Langschwert oder 'Mace' (Cleric).

Spielbeginn in Yartar

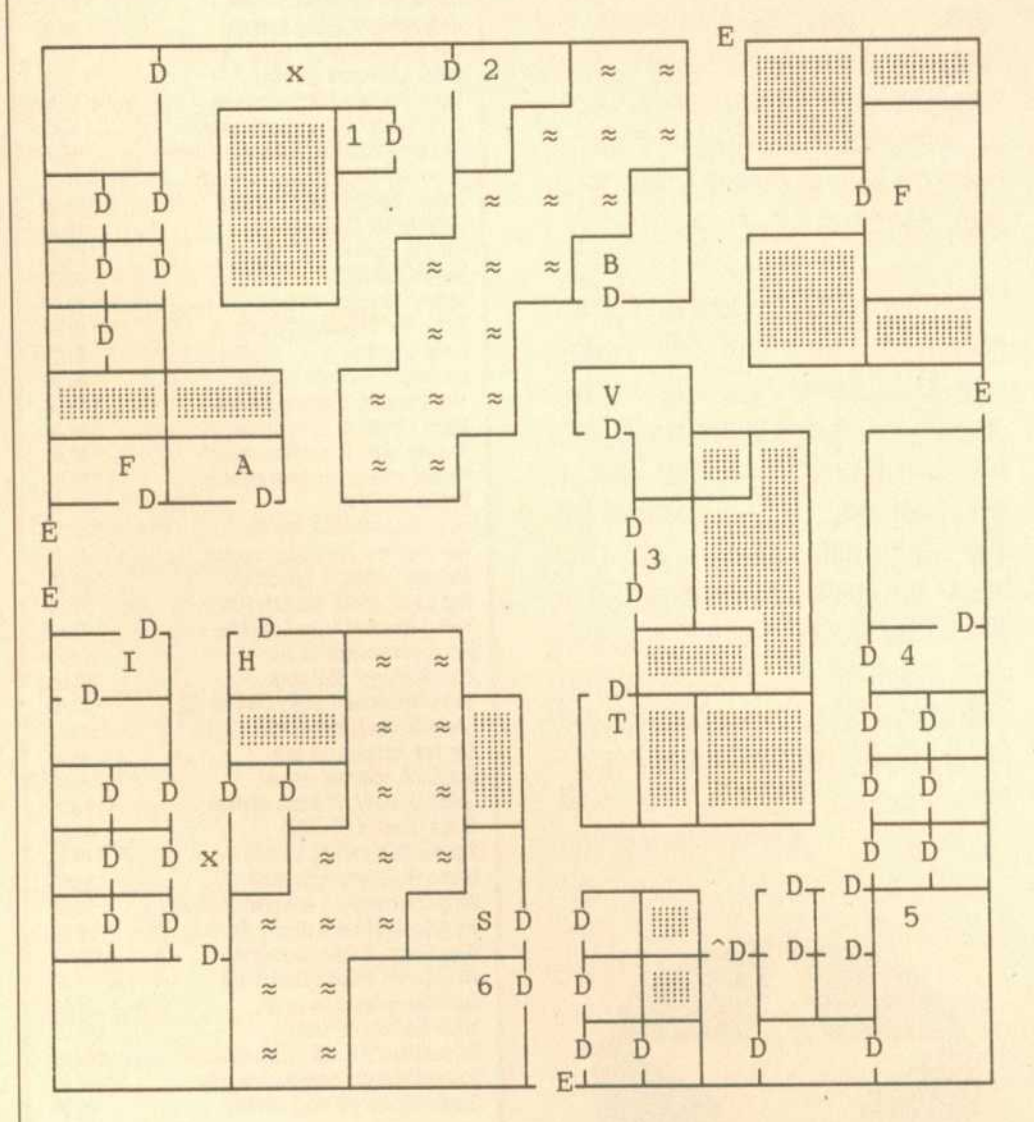
Zunächst ein genereller Hinweis auf eine fiese Falle: NIE ein Spiel in einer 'Hall of Training' abspeichern! Startet man ein solches Spiel, dann fängt man INNERHALB DES GEBÄUDES an und wird am Feld bei der Ausgangstür GNADENLOS wieder zurück ins Haus geworfen, kommt also NIE mehr aus der Hütte raus ....

Die Gegner in Yartar selbst sind – zu diesem Spielzeitpunkt – nur gerade unterste Kreisklasse. Trotzdem als Erstes im 'Inn' die verfügbaren Zaubersprüche lernen (1 x 'Bless', 2-3 mal 'Cure Light Wounds' beim Cleric; 'Sleep' beim Magier, eventuell 'Enlarge'. Beste Level-2-Spells sind 'Hold Person' (C), 'Stinking Cloud' (M). Zielpunkt der Stinkwolke ist die obere linke Ecke einer 2x2-Fläche. Wichtigste Level-3-Dinger sind 'Dispel Magic' und 'Prayer' (C), 'Fireball', 'Lightning Bolt', 'Haste' und 'Slow' (M). 'Lightning Bolt', 'Haste' und 'Dispel Magic' (für den Magier!) gibt es in Neverwinter im 'Magic Shop' auf dem teuersten 'Scroll', die Stinkwolke auch auf dem 'mittleren'. Da man in GSF fast keine magischen Schriftrollen findet, UNBEDINGT den 'Fireball' in der 'Hall of Training' lernen, bei Level 5 auf 6 dann 'Slow'.

Das Anfangs-Geld reicht für 'Splint Mail' – die bessere 'Plate Mail' gibt es nur außerhalb von Yartar. Dem Magier einen 'Quarterstaff' und ca. 40 'Darts' verpassen. Vorschlag: bei allen Nichtmagiern folgende Item-Reihenfolge wählen: Bogen – Schwert – Schild – Rüstung (Cleric: 'Staff Sling' – 'Mace'), dann kann man IMMER mit den gleichen Befehlen (dreimal Ready + Cursor runter) zwischen Bogen und Nahkampfwaffe/Schild wechseln. Die Pfeile sollte man hinter die Rüstung setzen, können immer als 'Ready' stehenbleiben.

Hat man beim 'x' (entweder im Norden oder im Süden) dem leicht schmalbrüstigen Kämpfer Krevish aus der Suppe geholfen, sollte man einwilligen, einen Auftrag zu übernehmen (5). Nach der Episode wird der Cleric, mit etwas

Yartar (Spiel-Anfang)

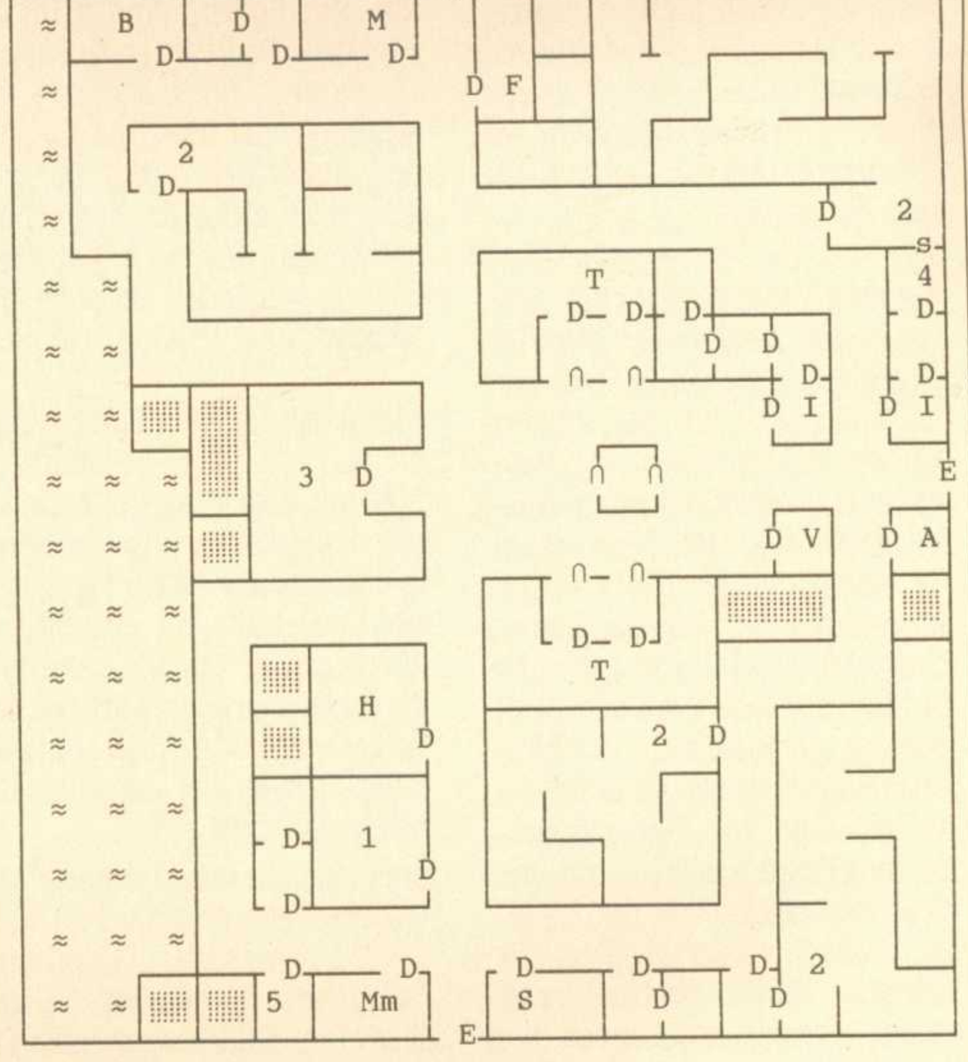


D Door ^D Tür NUR nach Norden E Exit
≈ Wasser ▒ Nicht zugänglich

I Inn (safe resting)
H Hall of Training
F Tavern (Fight)
A Armory (Waffen)
S Shop
B Bootsverleih
T Temple
V Vault

1 Fish Market (#4)
2 Boat repair (#3)
3 Waterbaron (#9)
4 Guard quarter
5 Captain (#24,#25)
6 Bargebuilder (#11)
x Überfall auf Krevish (Helfen; dann (5))

Neverwinter



D Door s Geheimtür E Exit
∩ Torbogen ≈ Wasser ▒ Nicht zug.

I Inn
F Tavern
A Armory
B Bootsverleih
M Magic shop
Mm Magic Swords (Meteorite needed)
V Vault
T Temple

1 Garden society (Quest: "Clear Gardens")
2 Garden with monsters
3 Lord Nasher (#17)
4 nicht sicher wegen (s)
5 Ship repair



must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy
ASM-EXTRA Nr.1
DM 14,80
sfr 14,80 / ÖS120
ASM
aktueller software markt
EXTRA
ASM-EXTRA Nr.1
SIERRA SPECIAL
EXTRA ★
HOLT SIE EUCH!
JETZT IM HANDEL ★
ODER DIREKT BEI TRONIC
MIT DER BESTELLKARTE!
ENTHÜLLT
Die vier Affären des Larry Laffer
KÖNIGLICH
Die fünf Reisen der Herrscher von Daventry
GALAKTISCH
Alle Abenteuer von Roger Wilco
AUF STREIFE
Dreimal unterwegs mit Sonny Bonds
BRUTAL
Manhunter 1&2
LEGENDÄR
Conquests of Camelot
The Legend of Robin Hood
HEROISCH
Quest for Glory 1&2
EXOTISCH
Rise of the Dragon
Heart of China u.v.m.
AND THE TIME RIPPERS
Patti Does A
30 komplette Lösungen!

mehr als 3000 'experience points', in LILA auf dem Bildschirm gezeigt – das heißt, er kann auf den höheren Level 3 trainieren, sollte er die 1000 Goldstücke haben, die das kostet (Wucher). Bei den schlappen Gegnern in Yartar dauert das etwa 50 Kämpfe mit den 'Bandits' in der Taverne, um durch Beutegeld und Verkauf der Banditen-Ausrüstung so weit zu kommen. Daher anstatt dem Auftrag nach Nesme zu folgen, erstmal entlang der westlichen Straße nach Neverwinter laufen. Vorher die Anfänger-Ausrüstung des guten Krevish wegwerfen, ihm in gleicher Reihenfolge 'Composite Long Bow', 'Long Sword', 'Shield', 'Splint Mail' und Pfeile verpassen (soweit Geld reicht) und ihn HINTEN hinstellen.

Neverwinter

Auf dem Weg nach Westen auf der Straße bleiben! Wenn Riesen ('Giants') angreifen, türmen. Goblins sind ebenfalls nur Gegner aus der Kreisklasse, verhauen, plündern. In Neverwinter im 'Inn' am Marktplatz rasten! Der am östlichen Exit birgt nämlich unschöne Überraschungen. Dann in der 'Tavern' am nördlichen Exit Randale machen: Gegner jeweils ein 'Zhentil Fighter', der gut 86 Goldstücke und eine 'Plate Mail' mitbringt, mit der man seine Leute ausrüsten sollte. Danach Verkaufswert 200 Goldstücke, der Bogen 30. Dem Cleric sobald möglich 1000 Gold (200 Platin) in die Hand drücken und ihn in der 'Hall of Training' aufrükken lassen. Spell 'Hold Person' üben, damit werden Kämpfe gegen menschliche Gegner (und Goblins und Hobgoblins) wesentlich einfacher. Bei (1) holt man sich den Auftrag, in den Gärten von Neverwinter die Unsympathen auszujäten. Besser erstmal so lange Zhentils in der Taverne verhauen, bis sich die Kämpfer eine 'Battle Axe+1' aus dem 'Magic Shop' im Norden leisten können. Die 'Manticores' und 'Displacer Beasts' in den Gärten sind nämlich recht ansehnliche Gegner, wobei Mantis bis zu dreimal angreifen und mit ihren 'Spines' werfenderweise schon leicht mal einen 'Magic User' aus der Distanz plätten können; andererseits bringen zwei 'Manticores' 350 Erfahrungspunkte und 500 Gold. Also abspeichern, mal einen Garten probieren. Wenn das zu starker Tobak ist, zurück nach Yartar und mit einem Kahn weiter nach Nesme, zum Aufräumen. Der dort laut Auftrag störende Cleric hat nämlich ein 'Mace+1', das für den eigenen Cleric wie geschaffen ist (der darf Streitäxte nicht benutzen) und auch einem Margoyle die Betonpelle verbeulen kann. Die Margoyles, Steinmonster z.B. in Luskan, lachen sich nämlich über NICHTMAGISCHE Waffen nur schimmelig, aber nicht kaputt. Ein '+1' bei einer Waffe verbessert zudem die Trefferwahrscheinlichkeit und den angerichteten Schaden erheblich.

Bei den auf den Straßen angreifenden 'Stirges' immer 'attack' geben und die Kämpfer vorn mit 'guard' auf anfliegende 'Stirges' warten lassen, von hinten mit Pfeilen schießen.

Nesme

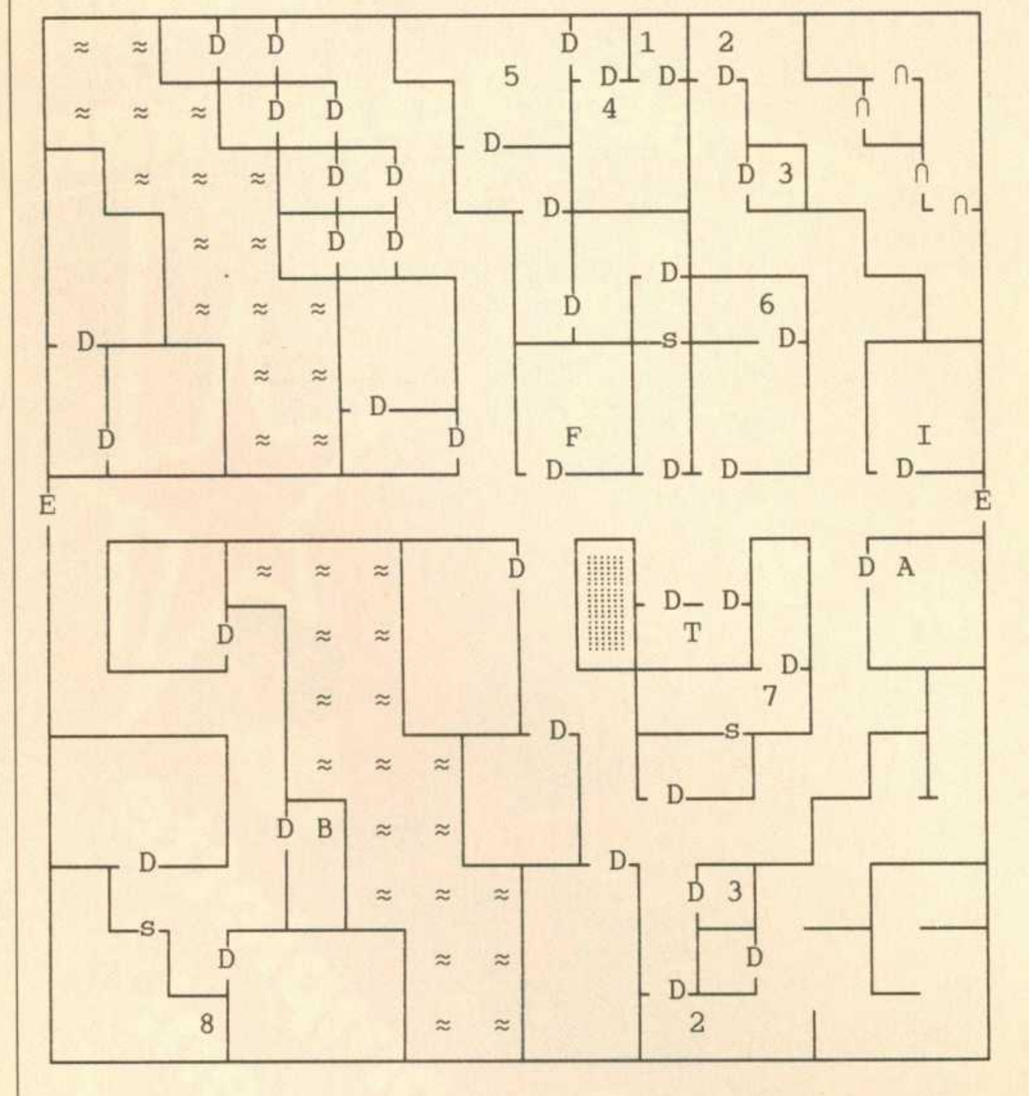
Die Gegner hier sind schon ganz fit, die Trolle in den Gebieten (2) haben Bundesliga-Format. Den 'Banite Clerics' bei (4) sollte man besser mit 'Bless' und 'Enlarge' vorbereitet ans Leder gehen. 'Chain Mail(+1!)', 'Mace(+1)', 'Schutzring(+2)' mitnehmen! 'Chain Mail+1' schützt weniger als eine 'Plate Mail', man kann sie ohne Bedenken verkaufen. Vor der Geheimtür bei (7) lauern Spione der Kraken-Organisation.

Vorsicht bei den Trollen! Greifen bis zu dreimal an und regenerieren 'hit points', stehen also vom Tode wieder auf, wenn man sich zu lange Zeit läßt! Trick dagegen: einen Charakter auf den Platz stellen, auf dem ein Troll umgefallen ist (und da stehenbleiben, bis Kampf ganz zu Ende). Mit dem Spell 'Stinking Cloud' sind Trolle in ca. 33% aller Fälle zu kriegen. Dabei genügt es, wenn die Wolke nur den Fuß des Trolls berührt – eigentlich unlogisch, aber magisch.

Port Llast

Um hier was zu werden, sollte der Cleric schon Level 4 haben (bei 6001 Punkten), um mit einigem Erfolg 'Turn' anzuwenden. Letzteres löst die Magie auf, die Untote belebt. Vor den 'Owl-Bears' bei (5) mit 'Bless' und 'Enlarge' arbeiten, danach zurück in den 'Inn'. Gegner bei (6) sind zwei Clerics, einige Skelette und 7 Ghouls, deren Treffer paralysieren kann (beim nächsten Treffer ist dann der Ofen aus). Hierfür die Clerics 'Protection from Evil' lernen lassen, abspeichern, gut vorbereitet reingehen. Experience Points und Schätze winken.

Nesme



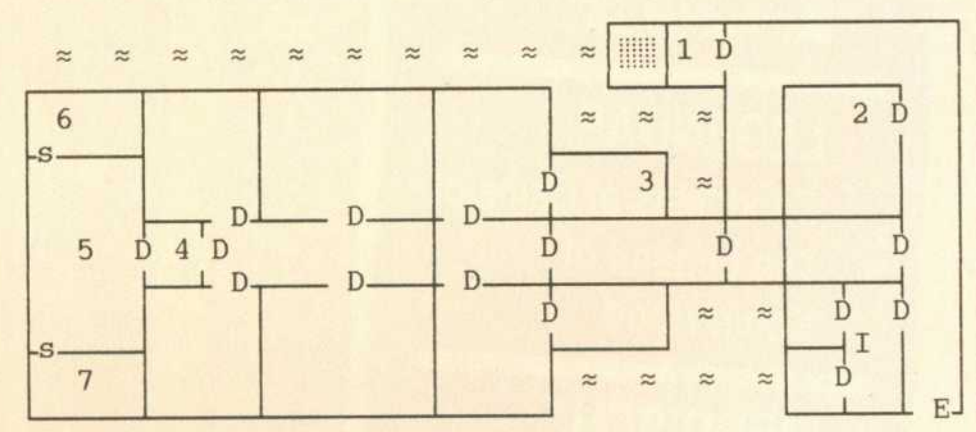
D Door — s Geheimtür — E Exit
∩ Torbogen — ≈ Wasser — ⦙ Nicht zug.

I Inn
F Tavern
A Armory
B Bootsverleih
T Temple

1 Prisoners (#34)
2 Troll-Gebiet
3 Guard warnt vor Trollen
4 Banite Clerics (#31)
5 Hidden Banite Shrine

6 Town Hall (#14)
7 Priestess (#8)
8 Attack on group

Port Llast



D Door — s secret Door — E Exit
≈ Wasser — ⦙ Nicht zugänglich

I Inn (safe resting)
1 Harbormaster (#13)
2 Stonecutter's guild
3 Password an Wand: 'KAS'
4 Passwort-Abfrage
5 Kampf mit Owl-Bears
6 Kampf mit Clerics (#23)
7 Statuen

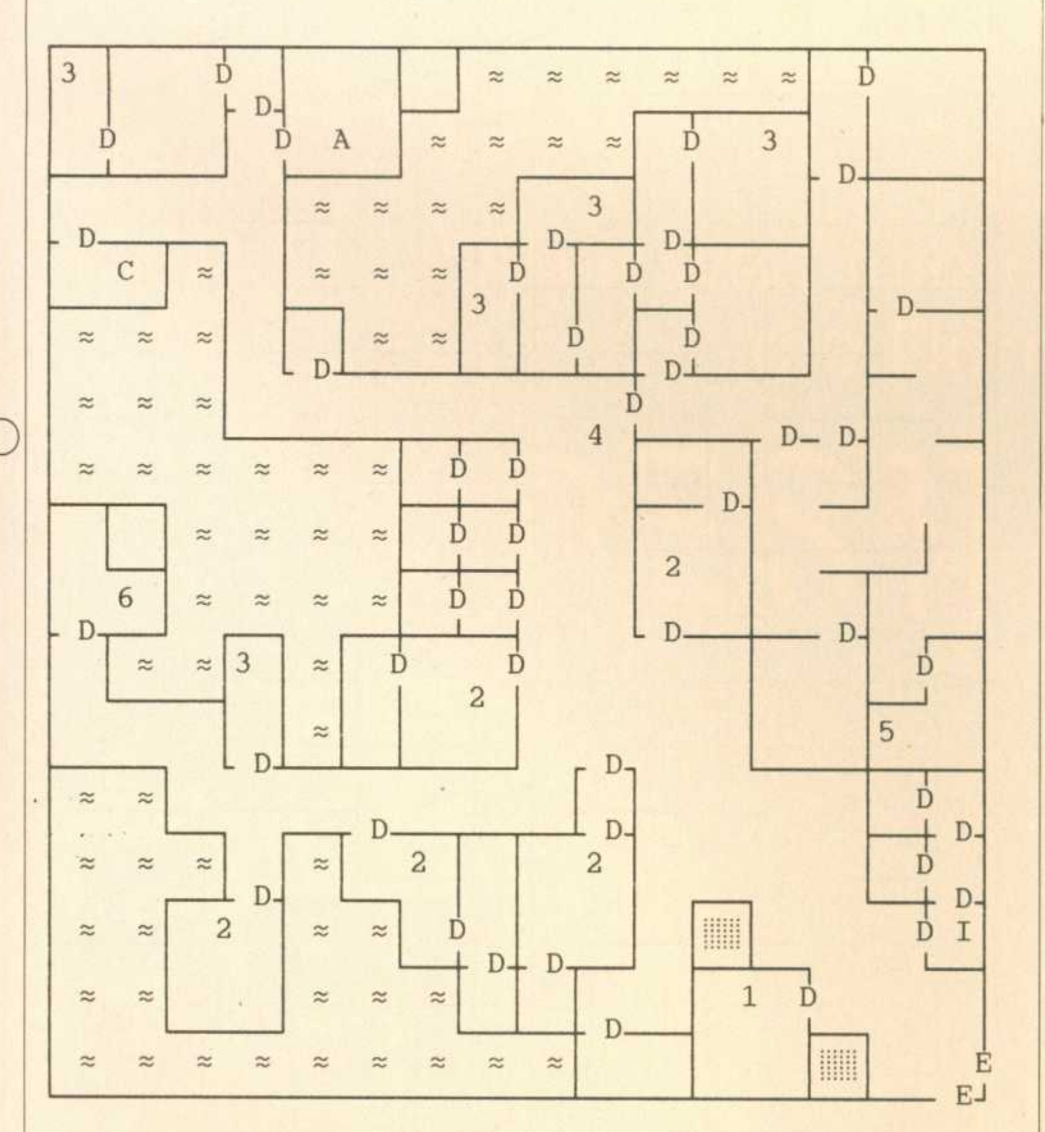
Luskan

Inzwischen sollten die Charaktere um einige Ränge aufgerückt sein. Auch der Effekt eines 'Enlarge' steigt in Wirkung und Dauer ganz erheblich mit dem Magier-Level. Die die Piraten bei (2) begleitenden 'Margoyles' machen magische Waffen ('Battle Axe+1', 'Arrows+1') zur Notwendigkeit. Piraten mit 'Hold Person' der Clerics ausschalten.
Gute magische Waffen sind die Belohnung, man sollte sie in der 'Armory' identifizieren lassen. Dazu ein Trick: Objekt zum Verkauf anbieten. Werden weniger als 100 Gold dafür geboten, ist's ohne spezielle Power und braucht nicht identifiziert werden. Den 'Scrags' ist mit der gleichen Taktik wie den Trollen beizukommen. Zwischen Kämpfen im 'Inn' auftanken, den 'Hosttower' jetzt noch links liegen lassen und bei möglichen Level-Verbesserungen nach Neverwinter zurücklaufen.
Wenn sich die Gruppe stark genug fühlt - der Magier sollte 'Fireball' können und vom 'Scroll' (4700 Gold in Neverwinter) 'Lightning Bolt' gelernt haben, 'Restscroll' kann man verkaufen - kann man jetzt mit der 'Shipping Company' nach Uttersea-on-Tuern fahren, um 'Meteorite Ore' für ein Magisches Schwert zu suchen. Kurz vor Abfahrtszeit (8:00) hat man sich bei (C) einzufinden.

Uttersea (auf der Insel Tuern)

Im Ort ist alles sicher. Vor (4) den Spell 'Lightning Bolt' lernen. 'Fire Giants' haben gegen 'Fireballs' ein recht dickes Fell. Mit einer 'Stinking Cloud' kann man auch Erfolg haben. Bei (5) gibt es eine sehr gute Rüstung. Die sollte der Zwerg nehmen, um sich für 'backstabbing' besser

Luskan



D	Door	E	Exit
≈	Wasser	⁞	Nicht zugänglich

I Inn (safe resting)
A Armory
C Shipping Company (passage to island)

1 The Captains Court
2 Kampf mit Piraten; gute Waffen
3 Kampf mit Scrags (Wasser-Trolle)
4 Eingang zum alten Teil der Stadt
5 Margoyles
6 Eingang zum Host-Tower (s. Einzel-Karte)

bewegen zu können. Salamander und Efreets sind Feuer-Geister, können aber mit 'Lightning Bolt' gut aus der Fassung gebracht werden, besonders wenn sie vor einer Mauer stehen.

Dann zurück nach Neverwinter, etwas Training und im südlichen 'Magic-Shop' ein 'Superschwert' bestellen. Das liefert Extra-Power gegen 'Margoyles'.

Everlund

Hier sollte man gut vorbereitet die beiden Gruppen von 'Owl-Bears' (3) in die ewigen Jagdgründe schicken, der Weise Amanitas wird bei (4) befreit. Er erzählt, wo man die vier Statuen erbeuten kann, die für den Sieg über Vaalgamon notwendig sind. Nach seiner Befreiung ist er in Secomber bei (3) zu finden und weist auf die jeweils nächste Statue hin.

Silverymoon

Im weiteren Spiel kann man sich das Vorgehen recht frei einteilen, sollte aber Llorkh und die 'Star Mounts' (hart!) erst vor dem Endkampf in Ascore anpacken. Kämpfe mit Gruppen, die per Zufalls-Generator in den Straßen erzeugt werden, habe ich NICHT in die Karten eingetragen. Die Gegner dabei sind auch eher 'Opfer', also kein Problem.

In Silverymoon sollte man den 'Bane Worshipper' zur Zeit des 'Festivals of Mielikki' besuchen, man erhält Hinweise, die dortige Atmosphäre ist ganz gut gemacht. Die Stadt ablaufen, bei (7) aufräumen. Vorschlag: Geld sparen, so daß sich der Zwerg im 'Magic Shop' die 'Gauntlets of Dexterity' leisten kann. Dabei ganz hilfreich: Abspeichern, vom Paladin – höchstes Charisma – die 'Gems' und 'Jewels' verkaufen lassen. Wenn für 'Gems' unter 100 Gold oder 'Jewelry' unter 3000 Gold geboten wird, raus und neu starten, der Preis wird per Zufallsgenerator erzeugt. (Die 'Gauntlets' kosten immerhin 10000 Gold). Danach verbessert sich auch die 'Armor Class' und die Trefferwahrscheinlichkeit des Fighter/Thiefs.

Hosttower (in Luskan)

Um Punkte zu erringen, kann man die Magier (1, auch mehrfach) und die 'Owl-Bears' und Magier (2) angreifen. Von den letzteren braucht man sich zum Weiterkommen aber nur die erste Gruppe vornehmen, um dann durch die Geheimtür nach unten zu gehen. Bei (5) schließt sich ein Magier (NPC) der Gruppe an, der auch zunächst ordentlich mitkämpft.

Bei (9) wird die erste Statue erbeutet, Brinshaar verabschiedet sich. Kleiner Tip: man sollte beim Verlassen des Towers mit der Statue und beim Verlassen von Luskan mit Statue(n) nicht 'auf dem letzten Loch pfeifen', sondern für Überraschungen gewappnet sein...

Gundbarg auf Gundabar

Über Luskan und Tuern nach Gundabar segeln. Der König bei (1) ist erst nicht zu sprechen, da Töchterchen entführt wurde. Die steckt hinter den Geheimtüren bei (2) und hat ihre Entführer bereits gut aufgemischt. Sie schließt sich der Gruppe an – beim Papa gibt's dafür ein 'Shield+1', das man dem von der 'Armor Class' schwächsten der vier Leutchen vorn geben sollte. Fräulein Jaegerda kann man in der Armory auch gut ausrüsten. Mit 'Plate Mail' läuft sie auch nicht blind mitten ins Kampfgewühl, wo man sie ggf. taktisch ungünstig 'raushauen muß; Bogen und Pfeile (reichlich) sollte sie haben. Die 'Scrags' und 'Margoyles' bei (3) und (4) kann man sich zu Ge-

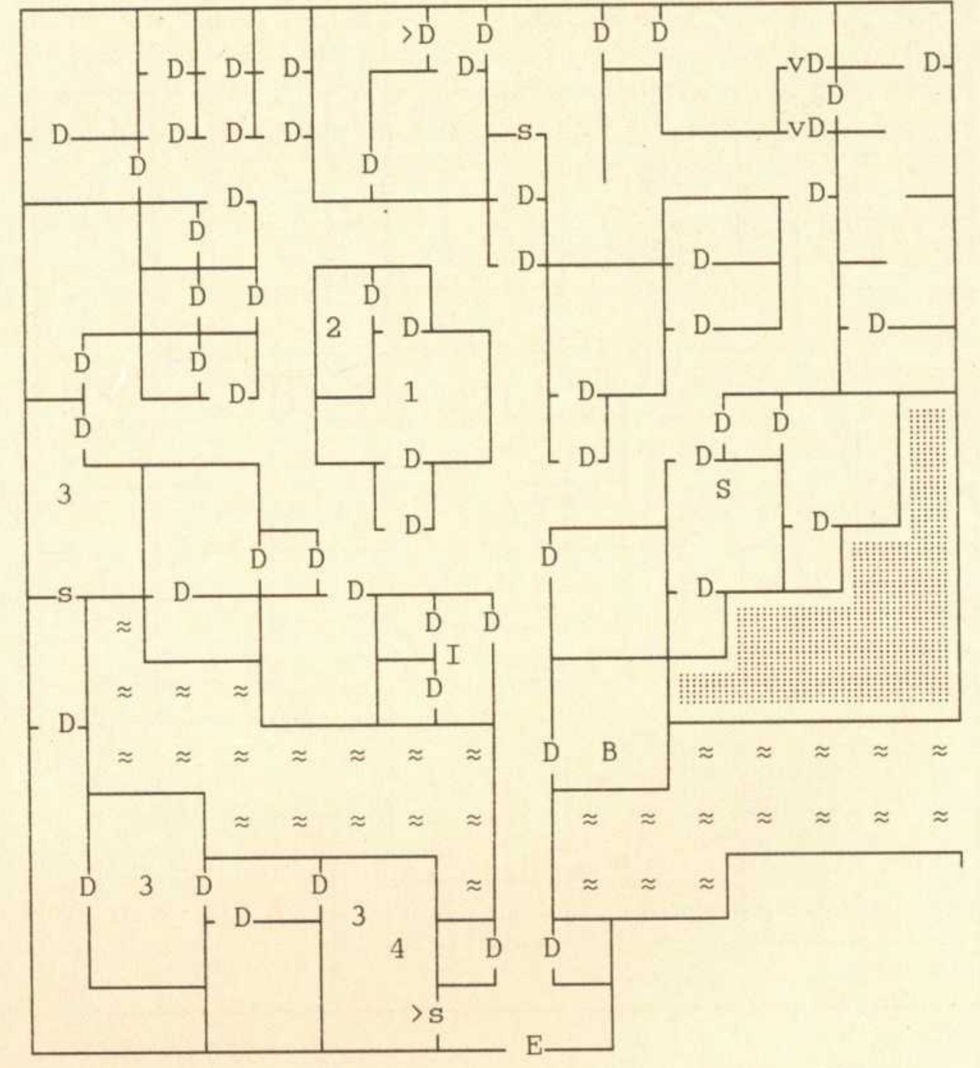
Uttersea

D Door >D Door, nach Osten s Secret door
≈ Wasser ░ Nicht zugänglich

C Shipping Company I Inn
A Armory S Shop

1 King (# 38)
2 Efreets
3 Salamanders
4 Fire Giants
5 Ritter (# 47)
6 Otyughs
7 Kraken spies
8 Northmen
9 Fire Giants + Meteorite
10 Margoyles
11 Scrags

Everlund



D Door s Geheimtür E Exit
> nur nach Osten v nur nach Süden
≈ Wasser ░ Nicht zug.

I Inn B Bootsverleih
T Temple S Shop (no sale)

1 Town Hall
2 Council (#12)
3 Kampf mit Owlbears
4 Amanitas (#29)

müte führen, um eventuell noch ein Level aufzubessern. Bei der Schiffsreise zurück nach Tuern gibt's Schiffbruch und die Gruppe landet in Utheraal.

Utheraal

Hier die Kraken-Society-Festungen bei (2) und (3) gut vorbereitet stürmen und die Piraten bei (4) packen. Licht des Leuchturms ausmachen (was anderenfalls passiert, testen). Mit dem Boot von (5) zur Hauptinsel der Kraken Society.

Trisk

Hier zunächst das südöstliche Fort oder den Vorbau bei (2) erobern, um einen relativ sicheren Platz zum 'encamp/rest' zu bekommen. Wenn sich die Gruppe sehr stark fühlt, kann man versuchen, von vorn direkt durch die schlängelnde Passage ins Hauptquartier der Kraken Society zu gelangen. Einfacher ist's unten herum. Das 'Shield+1' bei (7) sollte man sich unbedingt holen, und bei (5) gibt es nach einem mittelschweren Kampf die zweite Statue.
Danach wieder ins Boot bei (1) klettern und nach Neverwinter fahren. Dort sollte man trainieren, wenn nötig, und ggf. 'Arrows+1' im Magie-Shop auffüllen. Dann nach Yartar gehen.

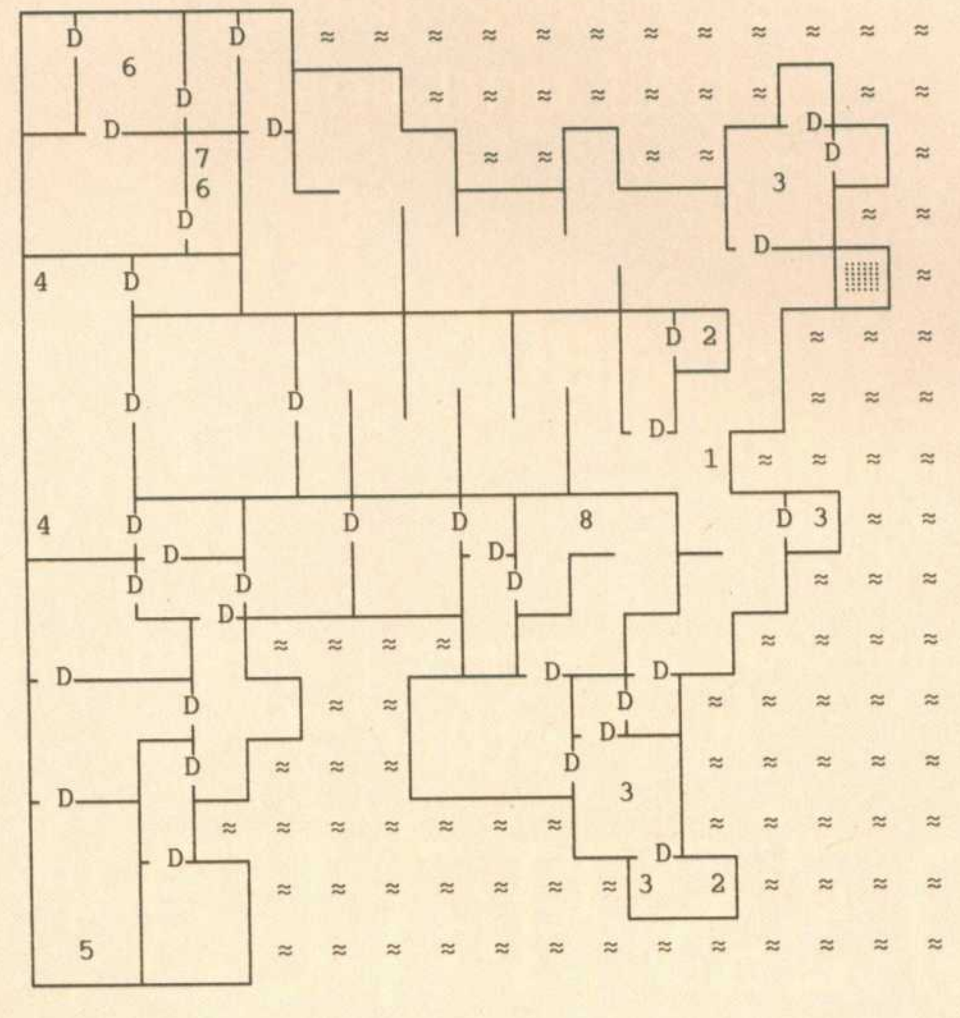
Kraken-Versteck UNTER Yartar

Verläßt man mit 2 Statuen (vielleicht auch mit einer?) Yartar, wird man überfallen und in einem Versteck der Kraken Society bei (1) eingebuchtet (daß diese Anfänger den Spielern alle Waffen lassen, sagt schon was über die Qualität des Gegners aus). Bei (2) kann ein Dieb durch Suchen und Klettern die Gruppe befreien, hinter den Geheimtüren bei (3) kann man relativ sicher 'Rest' machen. Der 'Dagger+1' bei (4) ist eine gute Waffe für den Magier. Die Hauptgruppe der Gegner bei (5) ist ganz gut zu packen. Dabei findet man auch ein 'Long Sword+2' wieder, das bei der 'Startsequenz' in der Kneipe abhanden gekommen war. Mit Schwert (nicht mit der 'Battle Axe'!) kann der Zwerg auch wieder 'Backstab' machen! Vor dem scheinbar leichten Ausweg über die Treppe bei (5) mit 'Enlarge' und 'Bless' auf eine nasse Überraschung vorbereiten! Merke: 'Fireball' geht NICHT im Wasser...

Sundabar

Das Örtchen liegt eigentlich nur nebenbei auf dem Weg nach Ascore, man kann hier aber einige Erfahrungs-Punkte einheimsen. Um der Medusa bei (1) eine Freude zu machen, kann sich der Cleric einen 'mirror' im Shop kaufen. Merke: ein Blick in den Spiegel muß nicht auf Eitelkeit hinweisen, es kann auch ein Zeichen von MUT sein! In der 'Tavern' lungern 3 Zhentils herum, da kann man Erfahrungspunkte und reichlich Beute ergattern.

Trisk (Kraken Island)



D Door ≈ Wasser

1 Boot versteckt
2 safe to rest
3 Kampf
4 verschlossene Tür
5 Kampf; Statue
6 Kampf mit Scrags
7 Beute: Shield+1
8 Zhentil ship arrives

Secomber/Loudwater

Secomber selbst ist uninteressant; Amanitas wohnt bei (3). Er vermutet die dritte Statue in Llorkh, auf dem Weg dahin liegt Loudwater.
Dort steht auf der Brücke (1) eine wahre Armee von Feinden. Falls schon zwei Magier mit 'Fireball' um sich werfen können (besser: alle drei!) und man mit einiger Vorbereitung ('Enlarge' / 'Bless') hier hinein geht, bringt es reichlich Erfahrungspunkte. Ein Überlebender schließt sich als NPC der Gruppe an und kämpft hier in Loudwater verläßlich mit. Die Begegnungen mit 'Zhentil Guards' bei (2) sind durch 'Hold Person' leicht zu entscheiden. Zwischendurch ruhig mal wieder im 'Inn' die Magie aufpolieren und Wunden auskurieren ('encamp/fix').

Llorkh (Arena!)

Wenn man zum ersten Male in Llorkh aus einer Tür (1) geht, öffnet sich eine Falltür und die Gruppe findet sich bei (1) vor der Arena von Llorkh wieder. Der Kampf dort ist zu gewinnen, aber statt freigelassen zu werden, geht es in eine Zelle, aus der man mit eigenen Kräften NICHT rauskommt (2). Der Halb-Ork Muthtur in der Zelle (3) schafft es, den Wächter zu packen, so daß man den Schlüssel greifen kann (Text, keine Aktion). Muthtur ist ein verläßlicher NPC, den man aufnehmen sollte. Die Ogres in (4) befreien, dafür helfen sie bei (8) mit. Aus der Arena kommt man, wenn man bei (9) siegt (und alle alten Statuetten plus eine neue wieder einsackt).

Llorkh

Für die Lösung des Spiels ist es nicht notwendig, hier großen Einsatz zu zeigen. Ich habe keinen Weg gefunden, bei (5) an Lord Geildarr heranzukommen und den Zwergen wieder die Gewalt über Llorkh zu geben. Bei (3) haben sich Zwerge vor den Zhentils verborgen, das ist das Gebiet einer Medusa, die bei (4) steckt. Gibt Punkte, auch die zufälligen 'Hellhound'-Angriffe.` Muthtur sollte man vorher in der 'Armory' besser ausstatten. Er verläßt die Gruppe auf dem Rückweg vor Loudwater.

Star Mounts

Falls Charaktere kurz vor einer Level-Erhöhung stehen, sollte man sich z.B. durch Kampf gegen die 'Ettins' im Wald bei Neverwinter die fehlenden Punkte holen ('Stinking Cloud'/'Fire Ball'/'Magic Missile' wirken Wunder). Zu den Star Mounts kommt man mit dem Boot von Süden und muß dann einer Art Vogel in einem Kampf gegen Monster beistehen.
Die 'Shambling Mounds', starke Pflanzenmonster mit 99 Hit Points, sind im Nahkampf hochgefährlich und gegen Feuer IMMUN! Die gute alte Stinkwolke kommt zum Einsatz – am Besten so plazieren, daß die Dinger da durch laufen müssen (mehrere Chancen, K.O. zu gehen).
Der gerettete Aarakocra (vogelartiges Wesen) fliegt die Gruppe in den Palast auf der Bergspitze bei (E). Dort 'rest/fix' machen!

Fürs Erbeuten der 4. Statue braucht man sich eigentlich 'nur' zu Ceptienne bei (8) durchzukämpfen. Ihr 'Wand of Defoliation' ist in der Hand eines Magiers ein halbwegs brauchbares Mittel gegen die 'Shamblers', mit denen man es in Ascore noch reichlich zu tun kriegt.
Danach kann man ihr Versteck auch zum relativ sicherem 'encamp/fix' benutzen. Wen es nach 'experience points' dürstet, kann den Monstern, die abseits vom Wege liegen, ins Genick springen. Bei den 'Black Dragons' bei (7) ist das ganz schön gefährlich ('Bless'

/ 'Enlarge' / 'Haste' und mit Schwert bzw. 'Fireball' voll draufhalten!), denn die können Säure für ca. 75 'damage points' spukken.

Kampf gegen Vaalgamon in Ascore

Vorher in Neverwinter im 'Magic Shop' ALLE mit Potions 'extra healing' und die Magier mit 'magic scrolls' (teuer für 'Haste' / 'Lightning', mittel für 'Stinking Cloud') ausrüsten! 'Arrows+1' sind jetzt Pflicht. Auf dem Weg nach Ascore in Sundabar speichern, man kann dann mal versuchen, auf die Worte des Brunnens einzugehen (Leider verloren!). Bei Ablehnung gibt es einen heißen Kampf mit einem Steinmonster. Wenn für die bestmögliche Ausrüstung das Geld nicht reicht, kann man auch erstmal Ascore bis zur 'ersten Hälfte' durchspielen, den Magier bei (4) aufmischen und die Beutegems in Potions und Spells oder 'Dexterity Gauntlets' aus Silverymoon umsetzen.

Trotz der warnenden Messages (Troll-Armee bewegt sich etc.) ist es möglich, zumindest einmal von Ascore nach Neverwinter und Silverymoon zurückzugehen, um die Gruppe optimal auszurüsten.

Der abschließende Kampf gegen Vaalgamon ist SCHWER, denn man spielt praktisch im Kampf-Modus weiter, es ist weder ein 'rest' möglich noch eine Anwendung von Spells oder Potions ZWISCHEN den Kämpfen.

Der erste Kampf soll die Gruppe wohl in Sicherheit wiegen, denn die Goblins sind OPFER, keine Gegner. Keine Magie für diese Winzlinge verschwenden! Wenn EINER aus der Gruppe oben rechts aus dem Kampfgebiet hinausgeht, kommt der zweite Kampf.

Jetzt hat man es mit 'Ettins' und Trollen zu tun. Man muß nicht alle umnieten! Wenn es gelingt, die Kerle z.B. mit einer gut plazierten Stinkwolke aufzuhalten und die eigene Gruppe mit 'Enlarge', 'Prayer' und 'Haste' zu stärken, kann der Magier (falls eine große Lücke in den Gegnern ist ODER der Gute eine 'Potion of Invisibility' benutzt hat) mit 24 Bewegungs-Punkten (12+12 wegen 'Haste'!) nach 'oben rechts' davonlaufen. Sich mit 'Aim' und 'Manual' die Gegend ansehen!

Der dritte Kampf geht gegen zwei recht gefährliche Magier und eine Handvoll Kämpfer plus sechs oder sieben der 'Shambling Mounds', die schwer totzukriegen sind. Die Magier muß man mit Pfeil-Feuer und - falls man beide erwischt - 'Fireball' / 'Lightning' ausschalten, dann kann der eigene Magier wieder nach oben rechts WEGLAUFEN ! Eventuell Haste wieder auffrischen!

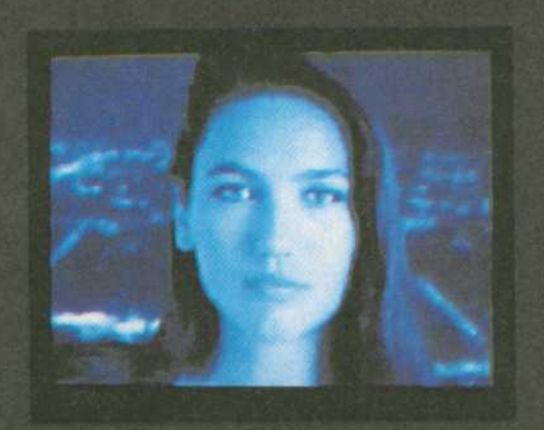
Im vierten Kampf stellt sich Vaalgamon, dem man wegen seiner 'AC-10' nur mit Magie beikommt. Begleitet wird er von Kriegern (starke Kerle) und Magiern sowie einem Haufen von 'Shamblers'. Mir ist es hier gelungen, mit Vaalgamon sowie den Kriegern und Magiern fertig zu werden (reichlich 'Fireball' / 'Lightning' von rechts in die Reihe, von den Clerics 'Hold Person' auf Überlebende), aber die 'Shamblers' hätten fast meine Gruppe überrollt, denn ich hatte nicht daran gedacht, einige Level-2-Scrolls mit 'Stinking Cloud' mitzunehmen. Durch drei Wolken hintereinander, durch die die Biester stapfen müssen, um der Gruppe ans Leder zu kommen, müßte man ihnen beikommen können. Nebeneinander stehende 'Shambler' werden vom 'Wand of Defoliation' entlaubt, bei mehreren übereinander klappt das nicht. Da habe ich den Zwerg türmen lassen, Rüstung ablegen und mit 12+12 Bewegungswerten kam er rechts oben raus - GEWONNEN ! Die Autoren scheinen NICHT damit zu rechnen, daß man mit Vaalgamon ganz fertig werden kann. Trotz seines Ablebens erschien er nochmal in der Endsequenz. Vielleicht passiert das ja nicht, wenn man die vierte Gegnergruppe komplett ausschaltet, probieren (vorher Save nicht vergessen)! In der Endsequenz gibt es noch eine Überraschung.

So, das war's. Die Tips bezüglich Gruppenzusammenstellung, Waffen, Taktiken sind auch in 'Pool of Radiance', 'Curse of the Azure Bonds', 'Secret of the Silver Blades', 'Champions of Krynn' und 'Death Knights of Krynn' (alle SSI/AD&D) anwendbar. In Spielen, bei denen für Magier höhere Level als 6 möglich sind, wirkt 'Enlarge' danach sehr lange und noch stärker. Ausprobieren! Und viel Spaß - und viel Glück. . . . ■

H. J. Waldow

ETERNAM

– Grüße von Tracey –



Infogrames hat Tracey, den „Schutzengel" aus Eternam, dazu überredet, unseren Lesern regelmäßig ein paar Tips zu liefern. Lassen wir sie selbst zu Wort kommen ...

Eternam ist ein riesiger Vergnügungspark, der sich über den gesamten Planeten erstreckt. Touristen aus allen Galaxien drängeln sich, um historische Ereignisse virtuell zu erleben. Don Jonz, unser Held, ist ein intergalaktischer Agent, und er glaubt tatsächlich, einen Aufenthalt auf Eternam bei einem Preisausschreiben gewonnen zu haben. Aber ich weiß, daß dies eigentlich nur eine List von seinem Todfeind Mikhael Nuke ist. Bei Jonz' Ankunft auf Eternam haben Nuke und seine Handlanger dem Computernetzwerk des Parks einen Virus eingeimpft, und alle Attraktionen wurden in Todesfallen verwandelt.

Ich für meine Person bin Leiterin der Dispatching-Abteilung auf Eternam. Ich konnte gerade noch Nuke entwischen, und jetzt versuche ich, Kontakt mit Jonz aufzunehmen, um ihm zu helfen, mit heiler Haut diesem Inferno zu entrinnen.

Es ist mir gelungen, Jonz über den Kontrollmonitor aufzustöbern, gerade als er auf die erste Insel des Archipels, eine Nachbildung des Mittelalters, teleportiert wurde. Ich habe den Eindruck, daß er ziemlich schnell begriffen hat, daß da etwas faul ist.

Nachdem mir der Virus nicht viel Spielraum im Kommunikationswesen läßt habe ich Jonz nahegelegt, diese Ausgabe der ASM zu kaufen, damit er einige praktische Tips dazu bekommt, wie man sich im nullten Dungeon zurechtfindet. Ich hoffe, daß ich auch weiterhin auf diesem Wege mit ihm in Kontakt bleiben kann, aber das wird die Zeit zeigen.

Der nullte Dungeon

Die erste Prüfung, der Tödliche Blick, ist reine Formsache wenn Du die stinkenden Zwiebelschalen findest, die ihn zum Weinen bringen. Eine Infrarotbrille kann so manchen Fehltritt in einem Prüfungsraum verhindern, der sonst harmlos erscheint. Diese Dinge wirst Du in so manchen Gemächern der Burg finden. Mit Zündhölzern kannst Du ein großes rettendes Feuer entfachen, wenn Dir Holz den Weg versperrt. Wenn Du erfolgreich die Prüfung bestanden hast, wirst Du einen Schlüsselbund finden. Gibst Du ihm den Wächter, dem er gehört, so wird Deine Ehrlichkeit belohnt, und er wird Dir einen Geheimgang zeigen, der Dich zum Herzog führt. Merke wohl, was Dir der Herzog zu sagen hat. Er ist auf Deiner Seite und seine Ratschläge sind wertvoll. Außerdem wird er sich stets hilfreich erweisen, und Du kannst ihn anpumpen, wann immer Du in Verlegenheit bist. Nutze es aus, oder vielmehr nutze ihn aus. Was die Prüfungen angeht, mach' Dir keine Sorgen: Deine angeborene Intelligenz wird Dir schon weiterhelfen.

Der Onkel Doktor ist ein guter Arzt. Du kannst ihm vertrauen, hüte Dich aber vor seinen Röntgenstrahlen.

Der Sohn des Herzogs hat in einem Anfall von Größenwahn einen Drakkar innerhalb der Burg gebaut, es ist ihm jedoch bisher nicht gelungen, ihn hinauszuschaffen. Wenn Du im Laufe des Abenteuers einen Verkleinerungsstab findest, kehre zurück in die Burg. Der somit verkleinerte Drakkar kann, nachdem er hinausbefördert wurde, sich als äußerst nützliches Transportmittel erweisen.

Ach ja, fast hätte ich es vergessen: Meide den Schreiberling. Seine Zunge ist gespalten wie die einer Schlange. Und noch etwas, verlaß' die Burg nicht, bevor Du die Kamera gefunden hast.

Außerhalb weiche nicht allzusehr vom Weg ab. Du könntest unliebsame Begegnungen machen oder Dich ganz einfach verirren. Wenn das Alarmzeichen unten am Bildschirm blinkt, zeigt das die Gegenwart eines Ungeheuers an, das auf Dich lauert.

Um ihm den Garaus zu machen, dreh' Dich um die eigene Achse, bis Du den Feind geortet hast, dann geh' rückwärts während Du auf ihn losballerst, so daß der Abstand erhalten bleibt.

Und vergiß vor allem nicht: **Der Ochse ist langsam, aber die Erde ist geduldig.** ■



RUSHWARE

Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius Thali AG

LURE OF THE Temptress

FÜHRE UNS NICHT IN VERSUCHUNG, SONDERN ERLÖSE UNS VON DEN BÖSEN...

Sind Sie es leid, ständig die gleichen alten und sterilen Grafik-Adventures zu spielen?

Dann beginnen Sie mit einer neuen Art des Spielens, bei der jeder Character seinen eigenen Angelegenheiten nachgehen kann, ohne von Ihren Handlungen abhängig zu sein. Egal wie oft Sie zu einer Szene zurückkehren, sie wird sich jedesmal verändert haben. Hier erleben Sie Ihre Umwelt realitätsnah!

Es ist möglich geworden...

LURE OF TEMPTRESS wurde mit dem revolutionären Entwicklungssystem VIRTUAL THEATRE programmiert.





AMIGA | ATARI ST | IBM PC



HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!



Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist.

Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz", „Sehr geehrter" oder „Ey, Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.
- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN-A4-Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt.

So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)
- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.
- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch aus-führlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten:

Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden.

Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen!

Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde.

Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet

(Tel.: 05651/929-901, Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks.

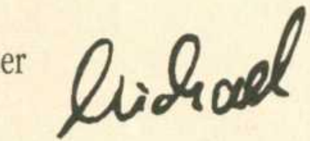
Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche, nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut.

So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer



Sommerliches Sportvergnügen (III)

CALIFORNIA GAMES

System: 8- und 16-bit Rechner sowie div. Konsolen, C-64-Version als Testmuster, empf. VK-Preis: je nach System ca. 40 bis 120 DM, Hersteller: Epyx (Computer-Version), Muster von: ASM-Archiv.



Zum Abschluß unserer Sport-Trilogie steht ein Programm zur Debatte, das bereits auf der Konsole VCS 2600 von ATARI erschien, seinen Siegeszug aber erst mit der Computerversion von 1988 antrat. Im darauffolgenden Jahr kamen auch SEGA MASTER-Besitzer in den Genuß dieser wirklich tollen Simulation.

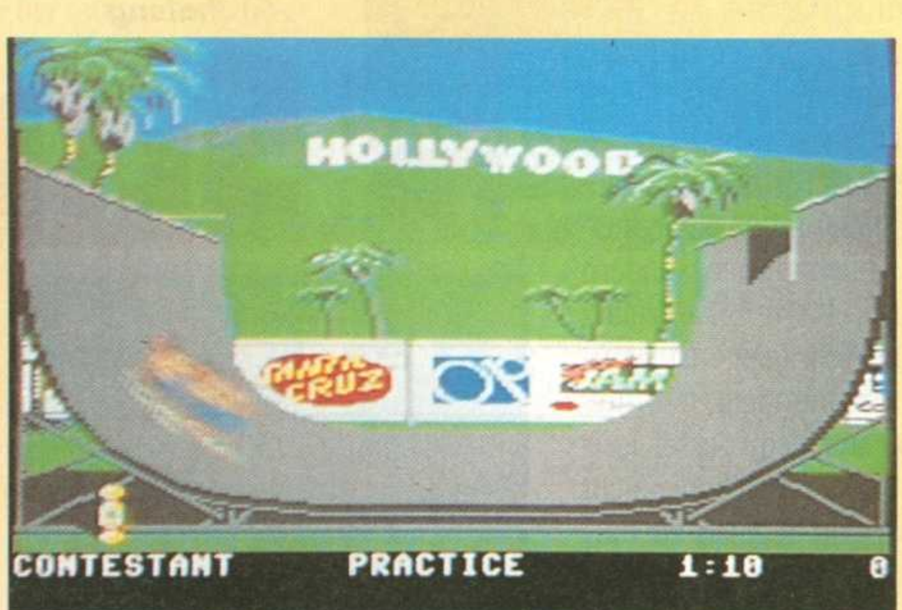
Sechs Disziplinen galt es zu absolvieren. *Half Pipe Skate Board* war eine artistische Variante des Skateboardfahrens, bei der man in einer halbkreisförmigen Röhrenpiste manch waghalsige Kunststücke vollbringen mußte.

Bei *Foot Bag* mußte ein kleiner Ball innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst lange durch Jonglieren in der Luft gehalten werden.

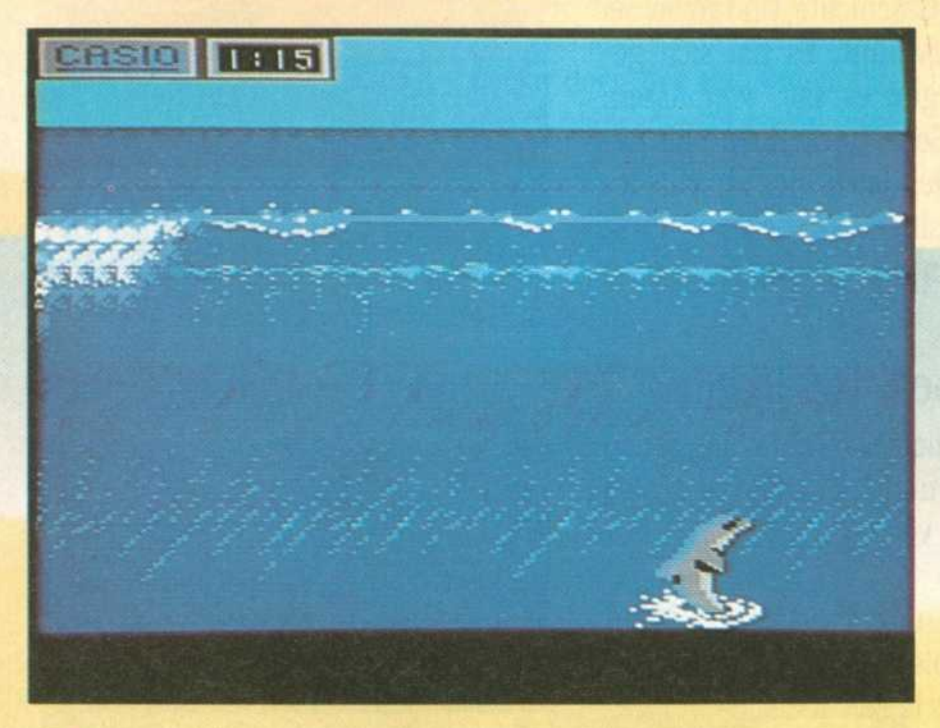
Weil man bei derartigen Übungen ja leicht ins Schwitzen kommt, lief Wettbewerb Nummer Drei im kühlen Naß ab: *Surfboarding* erforderte genaueste Steuerberechnungen, damit das Wellenreiten nicht schneller endete, als es geneigtem Spieler liebt war.

Viel Action boten die beiden Disziplinen *Roller Skating* und *BMX Bike Racing*. Die eine findet auf Rollschuhen statt, wobei man ein braungebranntes Mädel steuern mußte. Die andere – wie der Name schon sagt – auf einem BMX-Rad, das wie im richtigen Leben über Stock und Stein fahren durfte.

Mit *Flying-Disk*, wohinter sich ein lustiges Diskuswerfen verbarg, endete das kalifornische Sportvergnügen, das sowohl technisch als auch spielerisch zu überzeugen wußte.



▲ *Skateboard – damals wie heute ein beliebter Volkssport! In Kalifornien sogar Disziplin.*



▲ *Flipper ist unser bester Freund . . .*

Interessanterweise gab es nach diesem Ausflug in US-Gefilde eine ganze Reihe von Sportspielen, die sich teilweise der Geschehnisse in den **California Games** annahmen. Vor allem das BMX-Rad und natürlich das Skate-Board wurden ausgeschlachtet, wobei zum Teil beachtliche, andererseits aber auch weniger berauschende Ergebnisse erzielt wurden.

Natürlich versuchten sich zahlreiche Programmierer auch an ähnlichen Themen, versetzten Sportbegeisterte in die Steinzeit, ließen den Wilden Westen auferstehen oder verlegten die Handlung einfach in einen Zirkus. California Games jedoch blieb für viele DAS Sportspiel der späten Achtziger – nicht zu Unrecht, wie u.a. dadurch bewiesen wird, daß erst kürzlich eine weitere Konvertierung auf Konsole stattfand.

Und damit sind wir am Ende unserer kleinen Reihe mit sommerlichem Sportvergnügen. Genießt nunmehr die Olympischen Spiele und hofft gemeinsam mit mir auf viele Medaillen und vor allem Fairneß. In der nächsten ASM widmen wir uns übrigens einem Rechner, der in letzter Zeit wieder von sich reden gemacht hat: Wir präsentieren *Zarch*, das erste Spiel, das für den *Archimedes* geschrieben wurde. ■

Klaus Trafford



NO SECOND PRIZE
– PREVIEW –

Sytem: Amiga, Atari ST, Hersteller: Thalion Software, 4830 Gütersloh.

mit Affentempo in die Schikane

Jetzt ist die Uhr für Ruckelgrafiken bei Hochgeschwindigkeitsrennen endgültig abgelaufen. Einmalig flüssig geht es bei dieser Motorradsimulation in die Schräglagen. Mit Augen zu und durch ist da nix mehr zu machen.

Für Fans von Rennsimulationen brechen herrliche Zeiten an. Die Jungs von Thalion sind gerade dabei, neue Maßstäbe zu setzen. Nicht nur die Geschwindigkeit, mit der das ganze Game abläuft, ist neu, sondern auch die Story. Aber dazu später.

Im Gegensatz zu No Second Prize nehmen sich andere Games dieses Genres als nicht mehr ernstzunehmend aus. Zum ersten Male ist es gelungen, nicht nur bei 280 Klamotten einen flüssigen Spielfluß zu bekommen, sondern auch noch mit echtem Bike-Feeling aufzuwarten. Die Schräglage ist nämlich exakt nachempfunden. Da muß man sich schon auf dem Sessel festschnallen, um in der Schikane nicht mit Karacho auf den Teppich zu rauschen.

Wer bremst, verliert

Bis jetzt stecken knapp drei Jahre Arbeit in der ganzen Geschichte. Und soviel sei jetzt schon erwähnt: Es hat sich gelohnt. Kurse gibt es satt. von Assen, über Laguna Seca, Hockenheim bis Silverstone ist alles dabei. Vier verschiedene Kamerapositionen geben auf Abruf das Geschehen der letzten halben Minute wieder.

High-Speed in Echtzeit

Doch damit nicht genug. Es gibt auch eine Hintergrundgeschichte, die sich vollkommen vom Grand-Prix-Zirkus gelöst hat.

Vier Typen und zwei Frauen, allesamt reich bis zum Gehtnichtmehr wollen alle das letzte Modell einer britischen Rennmaschine haben. Da mit Geld nicht viel auszurichten ist, hat man sich entschlossen, eine Rennsaison untereinander auszufahren. Der Sieger soll dann die Maschine bekommen, und der Rest guckt in die Röhre – eben No Second Prize. Zur Zeit sitzt man in der Entwicklungsabteilung von Thalion noch daran, den Fahrern unterschiedliche Charaktere zuzuordnen. Im Stile von Rollenspielen soll dann zum Beispiel ein Fahrer ganz besonders tief in die Kurven gehen und ein anderer mehr Kollisionen einstecken können. Die Maussteuerung der Böcke ist ähnlich wie beim Klassiker Indianapolis 500. Nur, daß zum Lenken, Bremsen und Gasgeben noch das Schalten dazukommt. Als kleinen Gag hat man einen Hubschrauber eingebaut, der einem plötzlich über der Piste entgegenkommt. Wenn der Sound nur halb so gut wird wie das Game, na dann fröhlich durchwachte Nächte

Für Biker und die, die es werden wollen beginnt jetzt das Warten auf Anfang Sommer, dann soll No Second Prize nämlich in den Läden stehen. Bleibt mir eigentlich nur noch, allen sechs Charakteren eine schrottfreie Saison zu wünschen. Mit Bikergruß ... ■

Marcus Höfer

▲ *No second Price: Schräglagenfeeling satt in ultraschneller Vektorgrafik*

▲ *Kopf-an-Kopf-Rennen in der Kamerawiederholung*



▲ *Alles im Blick!*



▲ *Rennkurse gibt's satt*



▲ *Die Kontrahenten stellen sich vor*



Eins, zwei, drei, wer hat den Ball?

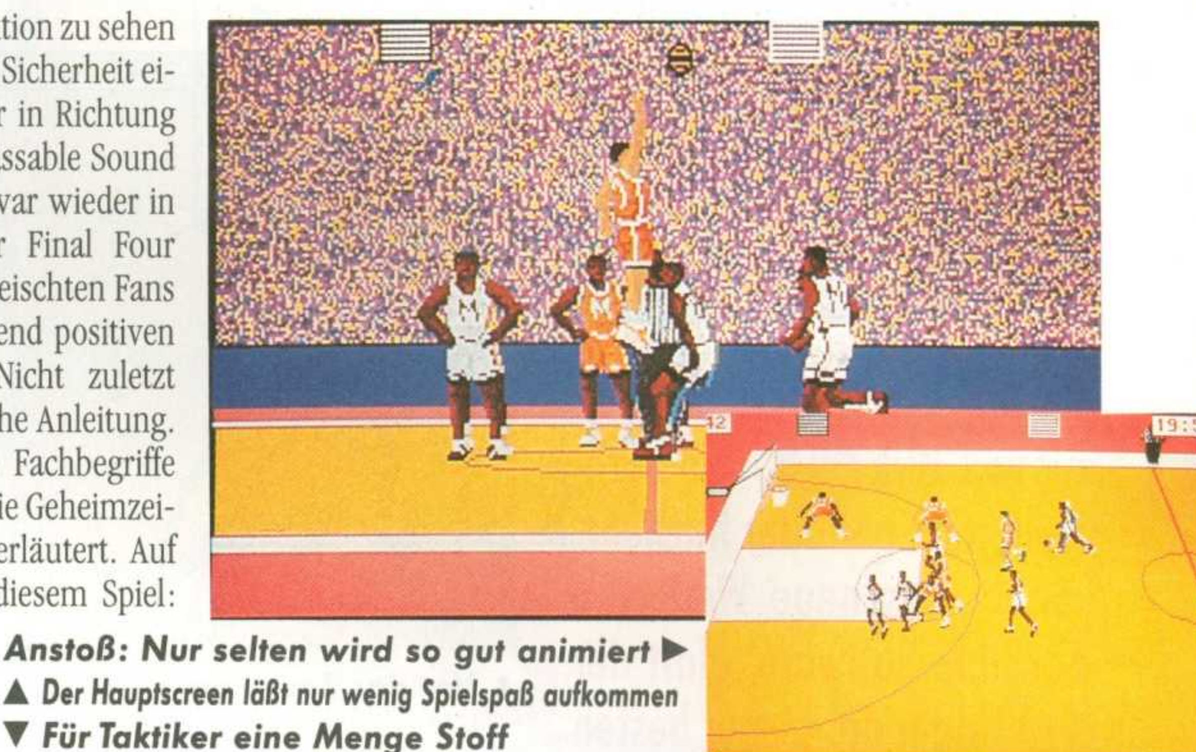
FINAL FOUR

System: PC (EGA, VGA,Sound Blaster, AdLib), geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Bethesda Softworks, Muster von: US Gold, England.

Wohin Detailversessenheit führen kann, das stellt jetzt **Bethesda Softworks** mit **Road to the Final Four** vor. In Sachen theoretischer Realitätsnähe gehört Final Four wohl zu den besten Basketballsimulationen derzeit auf dem Markt. Aber dann hat es sich schon mit den Vorteilen. Denn bei aller Liebe zum Detail ist die Spielbarkeit arg zu kurz gekommen. Eine erschreckend schlechte Grafik – selbst mit VGA-Karte – macht die Basketballsimulation zum Ratespiel. Nur selten schimmert ein Ball zwischen den langen Kerls heraus. Da nützt es auch wenig, wenn alle taktischen Möglichkeiten und Regeln in diesem Spiel Eingang gefunden haben. Eine bessere Grafik – so wie sie in der Kamerafunktion zu sehen ist – hätte dieses Spiel mit Sicherheit einen großen Schritt weiter in Richtung ASM-Hit gebracht. Der passable Sound renkt das Gesamturteil zwar wieder in ertragbare Bahnen, aber Final Four wird wohl nur bei eingefleischten Fans dieses Sports einen bleibend positiven Eindruck hinterlassen. Nicht zuletzt auch durch die ausführliche Anleitung. Darin sind nämlich alle Fachbegriffe und Spieltaktiken sowie die Geheimzeichen der Schiedsrichter erläutert. Auf jeden Fall gilt auch bei diesem Spiel: Erst im Laden testen.

Wenn der Händler eines von diesen berühmten Schildchen „Das Öffnen der Packung verpflichtet zum Kauf“ hängen hat, sollte man lieber auf andere bekannte Sportsimulationen zurückgreifen. ■

cus



Anstoß: Nur selten wird so gut animiert ▶

▲ Der Hauptscreen läßt nur wenig Spielspaß aufkommen

▼ Für Taktiker eine Menge Stoff

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	2
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	2
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

JACK NICKLAUS GOLF & COURSE DESIGN SIGNATURE EDITION

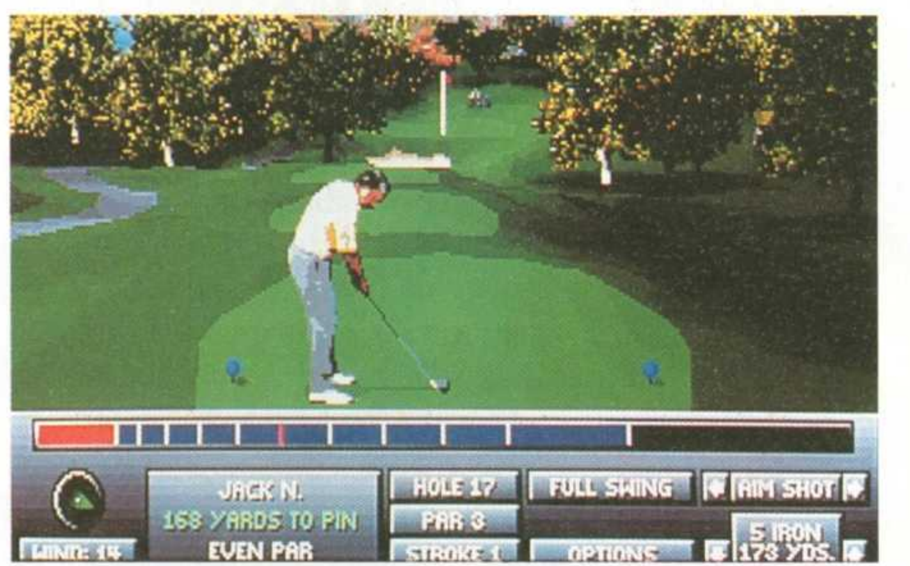
System: PC, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca.120 DM, Hersteller: Accolade, U.S.A., Muster von: Hersteller.

Jack is back!

Ein neues Jahr, eine neue Version von Accolades Golf-Game. Hat sich die Neuerung gelohnt oder war alles nur vergebene Mühe?

Zunächst fällt mal die sehr gute VGA-Grafik auf. 256 Farben vermitteln das richtige Platzgefühl für angehende Top-Golfer. Leider ist der Bildaufbau gegenüber der alten Version nur unwesentlich schneller geworden, aber Golfspiel ist an sich auch keine hektische Angelegenheit. Natürlich gehören wieder zwei von Jacks selbstdesignten Plätzen zur Grundausstattung. Diesmal sind es der Sherwood Country Club in Kalifornien und der English Turn Golf & Country Club in Lousiana, zwei der schönsten Plätze der Welt. Es können aber auch weiterhin die bisher veröffentlichten Scenario-Disks verwendet werden.

Ansonsten wurde lediglich das Layout des Programms verbessert. Der Course Designer ist nun etwas übersichtlicher gestaltet worden. Allerdings sollte vorher doch das Handbuch studiert werden, denn der Weg zum eigenen Golfplatz ist gar nicht so einfach.



▲ Jack ist am Ball

Spielerisch ist die Simulation ein Genuß. Alle wichtigen Dinge lasen sich einstellen, wobei man jedoch auch auf zu penible Sachen (Fußstellung etc.) zugunsten des Spielflusses verzichtet hat. Soundeffekte sind zwar dünn gesät (Abschlaggeräusche, Raunen der Menge), passen aber durchweg gut ins Bild.

Ich denke, Jack Nicklaus Signature Edition ist auch für diejenigen eine gute Anschaffung, die schon die Vorgängerversion besitzen. Man bekommt für sein Geld sicherlich nicht die technisch perfekteste Golfsimulation, auf alle Fälle aber die stimmungsvollste. Bei diesem Programm kommt die Grafik der Golfplätze der Wirklichkeit wahrscheinlich am nächsten. Fehlt nur noch das Vogelgezwitscher. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Mini-Kicker

SENSIBLE SOCCER – PREVIEW –

System: Amiga, geplant für: Atari ST (erscheint zeitgleich mit Amiga), PC (folgt im Herbst), empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Sensible Software, Cambridgeshire, England, Muster von: Hersteller.

Auf den ersten Blick sieht es aus wie 'Kick Off 3', und auch, wenn man genauer hinsieht, könnte das neue Werk von 'Sensible Software' glatt der Nachfolger des bisher besten Fußballspiels für Amiga und Atari ST sein.



Und dies rührt nicht von ungefähr, denn sowohl die Perspektive als auch Sprites und Steuerung ähneln dem Klassiker nahezu bis aufs Pixel. So wird das Fußballfeld wie bei *Kick Off* von oben dargestellt, und die 22 Mannen ähneln Ameisen, da die Proportionen – ebenfalls wie beim Vorbild – originalgetreu umgesetzt wurden. Allerdings sind die Spieler bei **Sensible Soccer** besser animiert, doch spielt das bei dieser Größe kaum eine Rolle. Die Steuerung entpuppt sich bei einigen Trainingsspielen als nicht so präzise, vergleicht man sie mit *Dino Dinis* Werk. Daran wird jedoch noch gearbeitet, so daß die Endversion diesbezüglich wohl besser spielbar sein dürfte. Insgesamt wird Sensible Soccer mehr Features zu bieten haben, als der betagte Konkurrent. Es werden 64 europäische Mannschaften – fünf davon sollen der Bundesliga entstammen – sowie alle europäischen Nationalteams integriert. Verschiedene Spielmodi wie beispielsweise Liga oder UEFA-Pokal sorgen für Kurzweil, und wer Lust und Laune hat, kann seine eigene Liga mit ihrem ganz spezifischen Reglement selbst entwerfen. Ansonsten werden neben Zeitlupe und speicherbaren Spielszenen noch unzählige weitere Features versprochen. Wenn all das auch realisiert wird und man noch ein wenig an der Steuerung feilt, so kann ich bereits heute versprechen, daß **Sensible Softwares** Fußballwerk Dino Dinis Klassiker noch um eine Ecke schlagen wird. ■

hja



▲ *Hat das Zeug zum Klassiker: Sensible Soccer*





▲ *Standard auf der Piste – reizvolles Drumherum*



JAGUAR XJ 220

System: Amiga (1MB), geplant für: Atari ST (1MB), empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Core Design, England, Muster von: Hersteller.

Nase vorn und sonst garnichts? Mit über 500 PS starker V6 Twin-Maschine und rund 350 Klamotten Spitzengeschwindigkeit soll **Core Designs** Turbosprite überlegen an den Start gehen. Mit maximal 19 namhaften Sportsboliden von Porsche bis Lamborghini nimmt die Rangelei und das Spiel um die stärksten Nerven vor dem Nadelör ihren Lauf, doch: Das Rennen an sich läßt die Einzigartigkeit, das rassig Rasante dieser XJ-Legende kaum erkennen.

Im Jaguar könnt Ihr auf 12 internationalen Rennstrecken Euren Bleifuß üben, wobei vor Ort auf je drei unterschiedlichen Ringen gefahren wird. Freude macht hier im Besonderen eine flotte Grafikroutine und die detaillierte Gestaltung der Randstreifen, welche Eurem Feeling für Geschwindigkeit noch einen drauf gibt. Und da Geschwindigkeit nicht gleich Reaktionsvermögen ist, habt Ihr hier die Möglichkeit, die Steuerungsintensität stufenweise abzustimmen.

Der silbermetallic-glänzende XJ-Sprite an sich gibt mit bulligem Design und seinen aktiven Bremsleuchten zumindest vom Heck – in dem Fall seiner Schokoladenseite – her eine gute Nummer ab. FX-typisch rassig ist der Sound, der via CD-Player gegen sechs 'Unterleg-Scheiben', von hard bis heavy getauscht werden kann. Was weniger begeistern kann, sind die Hintergrundgrafiken, die mit ihren vier Farben kaum das erwünschte Panorama reflektieren. Darüber hinaus ist merklich wenig los 'auf der Gass', welche sich zudem ständig in sich variierenden Rundkursen präsentiert. Wetter- und Witterungsverhältnisse, wichtige Komponenten eigentlich, die das fahrerische Talent letztendlich fordern könnten, wechseln bei **Jaguar XJ 220** nur von Ring zu Ring, ein weiterer Aspekt, der geschickter hätte gelöst werden können.

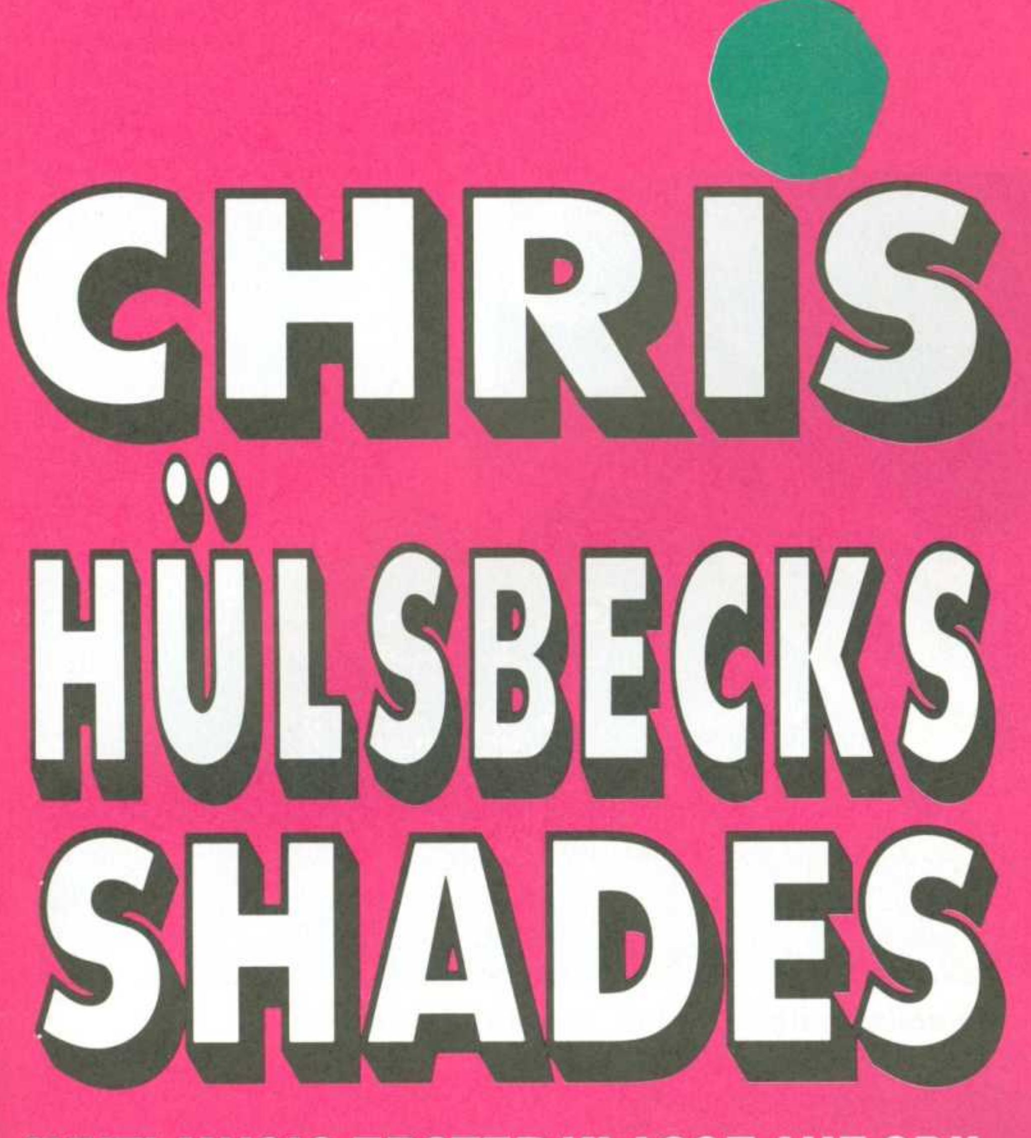
Was der XJ drumherum zu bieten hat, ließe zumindest die Herzen der Techniker in den Boxen höher schlagen: Vom super Ersatzteillager bis zum Profi-Check ist alles vorhanden. Schön gelöst ist auch auch das Startmenü, in welchem Ihr nebst Ein- und Zwei-Spieler-Modus unter anderem zwischen Stick oder Maus, Schalt- oder Automatikgetriebe, Gas *(Feuer-)*knopf oder -knüppel wählen und/oder auf einen Track-Editor zugreifen könnt. ■

mats

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



JOCHEN
HIPPEL

give it a try

CD

WINGS OF DEATH ○ BITTNER RAP ○ GLORY ○ THE TOWER ○ DRAGONFLIGHT ○ THE WIZARD ○ EXCERPTS FROM

THALION

NUR
16,95
DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION Software G.m.b.H.

RAMPART

System: PC (VGA,EGA, haufenweise Soundkarten), geplant für: Amiga, Atari ST, Hersteller: Electronic Arts (PC), Domark (Amiga, Atari, ST), Muster von: Electronic Arts.



▲ *Nur ein vollständiges Schloß ist ein gutes Schloß*

my home is in...

Wie aus gut unterrichteten Quellen in Bonn und London verlautet, ist ein neuer Virus im Umlauf. Nachdem die Tetris-Bakterien keinen Nährboden mehr bekommen haben, steht den beiden Staaten ein neuer Suchterreger ins Haus. Ein Forscher aus Husum berichtete gegenüber der ASM, daß es zur Zeit noch keine Möglichkeit gebe, ein Gegenmittel zu produzieren, da alle führenden Biologen und Chemiker bereits von der Seuche erfaßt wurden. Die Notstandsregelung wird vom Bundespräsidenten vorbereitet.

Ein gefährlicher Cocktail aus Tetris, Castles, Pirates, Defender of the Crown und Qix wird bald die Software-Szene überschwemmen. Und wer hat da wieder mal seine Finger im Spiel? Logisch, **Electronic Arts** und **Domark**. Der Spielhallenklassiker **Rampart** ist kürzlich als Version für den PC in die Redaktion geschneit.

Die Story des Games ist simpel: Jeder Spieler muß Burgen mit Mauern umschließen, diese vergrößern sowie Kanonen einsetzen und abfeuern.

Öhh, öde! Klar, die Chose klingt simpel und wäre es auch, wenn da nicht ein paar Steine im Weg lägen. Der böse Gegner will nämlich nicht, daß die Mauern stehenbleiben und hat so nix besseres zu tun, als das mühsam aufgerichtete Revier mit seinen Geschützen zu zerholzen.



Tetris-Variante: Häusle baue

ASM HIT

„Auferstanden aus Ruinen“

Michael meint:

Bei Rampart kommt trotz der recht schlichten Machart sehr schnell Freude auf. Die Mischung aus verschiedenen Strategie- und Geschicklichkeitsspielen stimmt ganz einfach, der Suchtfaktor ist enorm. Besonders viel Spaß macht das Game mit mehreren Spielern, noch schöner wäre es gewesen, wenn man auch mehrere Rechner hätte koppeln können. (Das würde die Verletzungsgefahr bei Streitigkeiten erheblich vermindern.)

»GUT«

Gut gebombt ist halb gewonnen

Das Spiel geht übrigens über drei Phasen:

1) Im Stile von Tetris bekommt der Spieler unförmige - und meist unpassende - Mauerstücke serviert, mit denen er seine zerschossene Festung aufbauen muß.

2) Für jedes befestigte Schloß gibt es ein neues Geschütz, das innerhalb der Festung untergebracht werden muß.

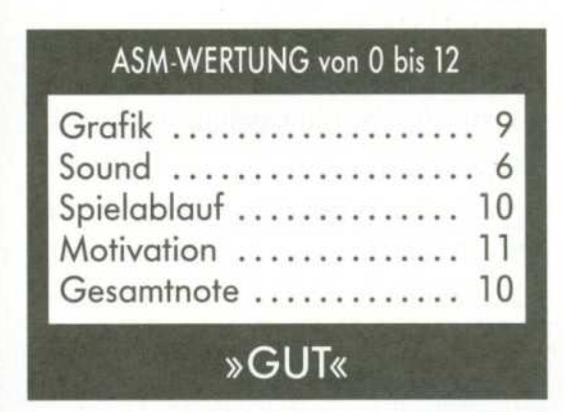
3) Nun darf fleißig auf den Gegner geballert werden, auf daß seine Flotte (im Solospiel wird gegen Schiffe gekämpft) oder seine Festung nie wieder aus den Ruinen aufersteht.

Wer keine geschlossene Festung mehr zusammenbekommt, ist eben geoutet und kann ausgiebig von seinem Beißholz Gebrauch machen. Das ganze Ding kriegt aber seinen Reiz dadurch, daß drei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Die vorprogrammierten Intrigen können zum schönsten Streit ausarten. Gerüchte, daß in der Redaktion Schlägereien ausgebrochen sind, können übrigens leider noch nicht dementiert werden, da sich die Hälfte der Crew noch in ärztlicher Behandlung befindet.

Nährboden für Intrigen

Wenn Domark die Umsetzung für Amiga und Atari in ähnlich gutem Umfang hinbekommt, wie Electronic Arts die PC-Version, na dann gute Nacht. Der Tetris-Virus ist tot, es lebe die Rampart-Seuche!

Marcus Höfer



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ **Spiel, bomb und Sieg**



Drift beeindruckt mit tollen Bitmap-Grafiken

DRIFT – PREVIEW –

System: Amiga, geplant für: PC, Mega Drive, Hersteller: Digital Integration, England, Muster von: Hersteller.

RUMTREIBER

Wer von Euch der Meinung ist, daß sich die Amiga-Technik rasant weiterentwickelt, dürfte in seiner Meinung bestärkt werden, wenn Ihr dieses Spiel erst einmal in Händen haltet.

Seit zwei Jahren arbeitet der Programmierer von **Drift** bereits an diesem Game, das bei den unterschiedlichsten Genres Anleihen macht. Drift wirkt zwar auf den ersten Blick wie ein etwas futuristisches Rollenspiel/Adventure, nach kurzer Spielzeit merkt man jedoch deutlich, daß der Schwerpunkt eher auf Strategie und Simulation liegt.

Als Commander seid Ihr für eine Gruppe von Leuten verantwortlich, die in verschiedenen Missionen Land erobern oder Leute killen müssen. Als Chef macht man sich natürlich nicht selbst die Finger schmutzig, sondern sucht sich die für den Job am besten geeigneten Leute aus. Ziel ist jedoch nicht nur der erfolgreiche Abschluß einer Mission und das Überleben aller Gruppenmitglieder. Wichtig ist auch, daß das Unternehmen ein finanzieller Erfolg ist, damit Eure Truppe für spätere Einsätze ausgerüstet und aufgestockt werden kann.

Ihr befindet Euch mitsamt Eurer Schaltzentrale quasi im Orbit und gebt Eure Befehle über einen Menu-Screen. Karten zeigen die Umgebung und den Standort des Feindes an. Über neun von Euch zu positionierende Kameras könnt Ihr Eure Truppe immer im Auge behalten. Das Game läuft in Echtzeit ab, für jede Mission steht nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung.

Ein guter Bluff ist die halbe Miete

Arbeit gibt es auf sechs verschiedenen Planeten und mit unterschiedlichen



Für Abwechslung ist gesorgt

Schwierigkeitsgraden. Die zu erledigende Arbeit kann durch feindlich gesinnte Aliens gehindert werden, Minen müssen entschärft, Naturereignisse und Hinterhalte überlebt werden. Auf jedem Planeten warten zwei Missionen auf Euch, die entweder im Trainings- oder im Strategiemodus absolviert werden können. Um die Aliens auszutricksen, ist oft eine teuflische Phantasie und der Mut zu fiesen Bluffs nötig.

Technisch sieht das Game hervorragend aus. Beeindruckend sind vor allem die perspektivisch akkuraten Größenänderungen der handelnden Charaktere, wenn sie sich über den Screen bewegen. Digitalisierte Sprachausgabe soll den Spieler bei seinen Unternehmungen unterstützen. Hoffen wir, daß das Game nach zwei Jahren Entwicklungszeit nun bald auf unsere Rechner kommt.

ddf

Die GUS läßt grüßen

ASHES OF EMPIRE

System: Amiga, geplant für: PC, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Mirage, Mustervon: Hersteller.

Achtung! An alle Strategen: Haltet Eure Geldbeutel bereit, denn soeben ist ein Game auf den Markt gekommen, das mit allen gängigen Strategiespielideen aufräumt. Nicht der Krieg am Golf, nicht der Zweite Weltkrieg, und auch nicht der Ost-West-Konflikt stehen auf dem Programm, sondern Reibereien zwischen Bevölkerungsgruppen.

Für verregnete Sommertage hat jetzt Mirage das maßgebliche Strategiegame auf den Markt gebracht: Ashes of Empire (das übrigens nichts mit dem gleichnamigen Postspiel zu tun hat).

Wie der Name schon sagt, ist ein Imperium zusammengebrochen (ist es Zufall, daß die Provinznamen russisch und serbisch klingen). Aus diesem Scherbenhaufen sollt Ihr nun ein neues vereintes Reich machen - die GUS läßt grüßen. Klar, daß die Nummer nicht so einfach abgeht, wie sie aufs erste Hören klingt. Schwierig ist nicht nur der Umgang mit den Bevölkerungsminderheiten, sondern auch die diplomatischen und kriegerischen Fähigkeiten sowie Handelsgeschick im Stile von: Gib mir 2000 Paar Schuhe und du bekommst drei komplette U-Boote.

„Jelzin einmal unter die Arme greifen“

Allein eine der 40 Provinzen bietet genug Denkstoff für mindestens eine lange Nacht am Rechner. Tja, klingt ja alles ganz gemütlich, ist es aber überhaupt nicht. Denn: Die Zeit ist begrenzt. Zwar kann man - wenn man geschickt mit kirchlichen Institutionen verhandelt - ein paar Tage zusätzlich rausschinden, aber dennoch kann schon ein kleiner diplomitischer Tritt in den Fettnapf die ganz große Katastrophe auslösen. Die Provinzen sind nämlich mit Atombomben besser bestückt, als es Strahlenschutzbunker in der Bundesrepublik gibt.

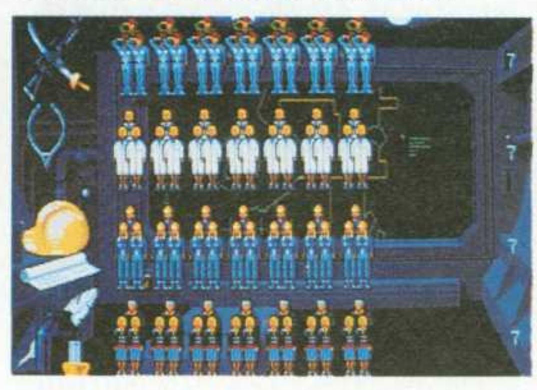
Überzeugung kommt vor dem Knall



Action aus dem Cockpit



Devise: Überblick behalten



Wer arbeitet an der Union bereits mit?

Antje meint:

Strategie mit Adventure-Touch: Die Mischung ist echt gelungen.

»GUT«

Wem das alles zu trocken ist, der kann sich zu Luft, Land und Wasser auf dem Schlachtfeld austoben - in 3-D-Vektorgrafik versteht sich.

Daß Mirage keine halben Sachen macht, zeigt sich auch in der edlen Grafik. Die VGA-Karte wurde mal wieder ausgereizt. Auch beim Sound gibt es nix zu mosern. Zugegeben, Stravinsky mag nicht jedermanns Sache sein, aber er paßt in dieses Game hinein, wie der Keks in die Dose. Nachteil der fantastischen Szenario-Idee: Die Steuerung ist besonders kompliziert. Selbst versierte Strategen werden um eine zweistündige Einarbeitungszeit nicht herumkommen. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Anleitung	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Bei Krisalis herrscht Krieg

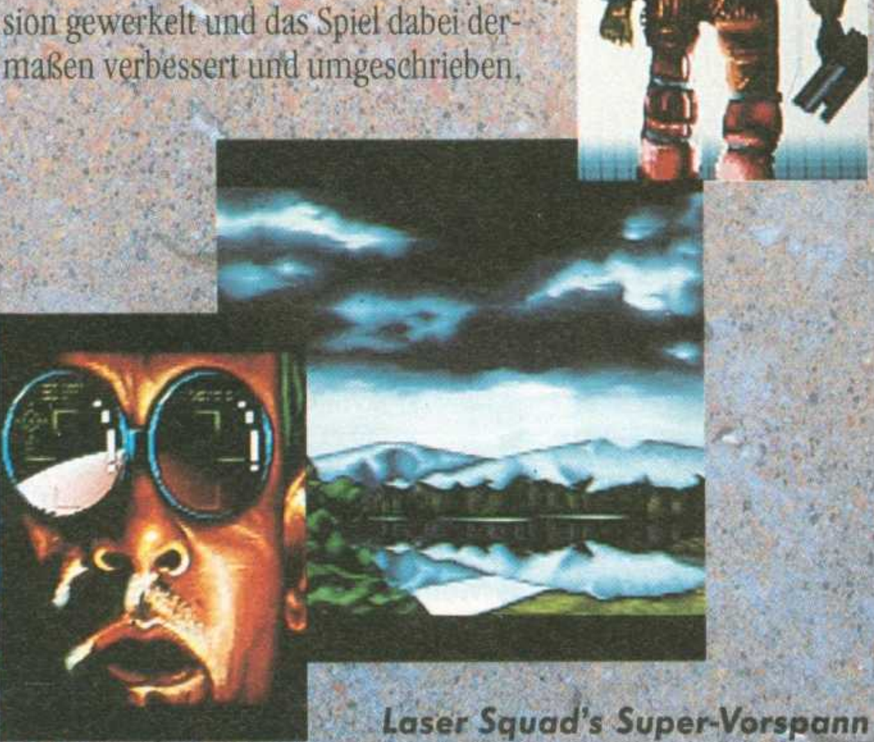
TEQUE, eine Programmier-Truppe, die sich schon seit vielen Jahren erfolgreich in der Software-Branche etabliert hat, zeichnet für Titel wie Badlands, Xybots, Toobin oder Blasteroids verantwortlich. SAS COMMAND, ihr zur Zeit heißestes Game, bewegt sich jedoch auf recht kriegerischem Boden, wie von Dean Lester, dem Chef der Truppe, zu hören war. KRISALIS, für die sie das Spiel programmieren, dürfte damit recht zufrieden sein, denn ihr neuestes Eigenprodukt LASER SQUAD schlägt in dieselbe Kerbe.



Laser Squad

Wem der Titel bekannt vorkommt, dem kann man nur zu seinem guten Gedächtnis beglückwünschen. Das Game erschien vor circa drei Jahren für den Amiga, wo ihm kein sehr großer Erfolg beschieden war. Inzwischen wurde fleißig an der PC-Version gewerkelt und das Spiel dabei dermaßen verbessert und umgeschrieben, daß man eigentlich von einem Laser Squad 2 reden kann. Grafisch hat sich eine Menge getan und auch der AdLib-Sound ist echt Spitze.





Laser Squad's Super-Vorspann



SAS Command: Haut die Geiseln raus!

Der Kampf von Gut gegen Böse zieht sich durch acht unterschiedliche, in der Zukunft angesiedelte Szenarien. Von Eurem Raumschiff aus müßt Ihr entführte Wissenschaftler retten, die für einen Bösewicht eine galaktische Vernichtungswaffe erfinden müssen.

Überlegtes Vorgehen ist äußerst wichtig, da Ihr zum Beispiel nur über begrenzte Geldmittel verfügt und Eure Truppe trotzdem gründlich ausrüsten müßt. Zum zweiten hat jeder Charakter während der Action nur ein gewisses Kontingent an Bewegungspunkten zur Verfügung, das mit jedem Öffnen einer Tür, Benutzung einer Waffe oder einfachen Weiterlaufens rapide aufgebraucht wird. Da kann es, wenn man nicht aufpaßt, leicht passieren, daß die eigene Truppe voll im Sichtfeld des Gegners stehenbleibt, weil einfach keine Punkte mehr übrig sind, um die Jungs in Deckung gehen zu lassen. Sobald dann der Computer am Zug ist, hat er natürlich leichtes Spiel (und Ihr seht alt aus ....).

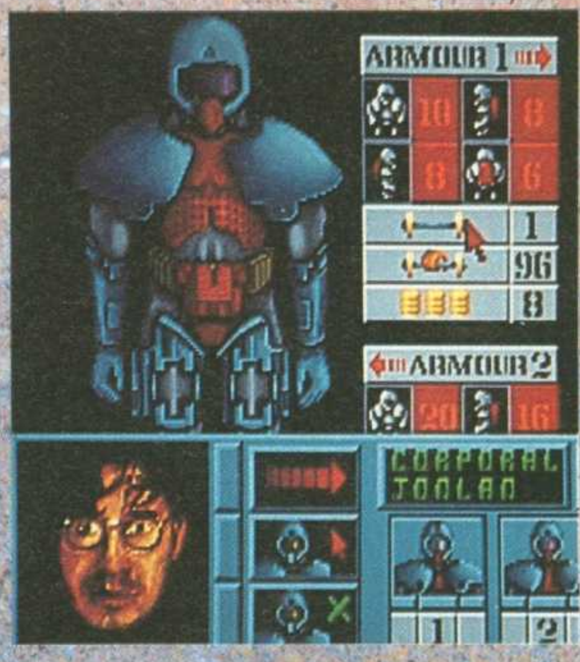
Obwohl das Game sehr komplex und strategielastig wirkt, enthält es auch tolle Action-Sequenzen, wenn es zu einem Kampf kommt. Der Computergegner wurde sehr intelligent programmiert, so daß die Kämpfe und deren Planung eine Menge Überlegung erfordern.

SAS COMMAND

Action pur ist dieses Shoot'em-Up, das *Laser Squad* sehr ähnlich sieht, was Gameplay und Design anbelangt. Aufgabe des Spielers ist es, Geiseln zu befreien. Ob aus einem Jumbo Jet oder einem Botschaftsgebäude – Probleme gibt's dabei genug. Und die werden noch haariger, wenn Ihr Euch erst einmal im Dschungel wiederfindet und Kriegsgefangene retten sollt. Die Waffenfabrik und die atomare Versuchsanstalt sind zwei weitere Missionen, in denen Ihr Eure Ballermänner sprechen lassen könnt. Auf der Ölplattform schließlich wird's echt hektisch. Einen Hijacker gilt es hier zu stellen und zu fangen, möglichst natürlich bevor er wiederum Euch erwischt.

Das Game präsentiert sich im 3D-Draufblick von schräg oben und wird mittels Icon-Menüs gesteuert. Alle Bewegungen und Aktionen, wie Gegenstände aufnehmen und ablegen, Türen öffnen oder Schalter betätigen können am unteren Bildrand angeklickt werden. Jede Aktion kostet eine gewisse Punktzahl, so daß genau überlegt werden muß, wie man am effektivsten vorgeht. Anschleichen zum Beispiel ist sehr effektiv, kostet aber jede Menge Punkte. Auf der anderen Seite kann der computergesteuerte Gegner Euch vorzeitig „hören", wenn Ihr zu sorglos durch die Gegend schlendert und rechtzeitig Maßnahmen ergreifen. Umgekehrt natürlich auch! Dieses ab etwa September erhältliche Action/Strategie-Game dürfte somit das erste sein, in dem der Sound-Faktor eine Rolle spielt.

Derek dela Fuente/ah



Laser Squad: Hi-Tech Waffenarsenal

Wochenschau im Sandkasten

PATTON STRIKES BACK

System: PC (3,5" und 5,25"), geplant für: –, empf. VK-Preis: 120 DM, Hersteller: Brøderbund, Muster von Leisure Soft.

Einmal General sein und Tausenden von Menschen erklären, wer der große böse Feind ist. Einfach eine Villa requirieren, einen Sandkasten aufstellen und Mensch und Material verschieben, wie es gerade paßt.

Zugegeben, die Idee ist nicht gerade neu auf dem Softwaremarkt, aber mit **Patton Strikes Back** ist der amerikanischen Firma **Broderbund** ein neuer Maßstab in Sachen Schlachtsimulation gelungen.

Ort: Belgien/Ardennen. Zeit: 16. Dezember 1944, Sonnabend, 5.30 Uhr. Handlung: Die Amerikaner versuchen, die Deutschen aus Belgien zu vertreiben, und die Deutschen wollen sich das partout nicht bieten lassen.

Nun kommt der Nachwuchsgeneral ins Spiel, der in die Rolle des – von Kriegshistorikern als legendär bezeichneten – General Patton schlüpft. Die Bomberstaffeln können vorerst übrigens bei dem Sauwetter nicht starten, und so bleibt die ganze Last mit den Deutschen an Pattons Dritter Armee hängen.



▲ *Der hübsche Sandkasten sorgt für Überblick*

Das Spielfeld ist eine Landkarte, auf der die taktischen Symbole verschoben werden müssen. Also Action-Fans Finger weg! Dröge ist die ganze Geschichte dennoch nicht. Jeder Kampf zwischen den Symbolen wird durch kurze Clips aus diversen Wochenschauen aufgewertet. Dazu gibt es 'ne Menge Informationen zu der jeweiligen Schlacht.

Patton gibt Tips

Und wem das nicht reicht, der kann sich im recht einfach gehaltenen Benutzermenü detaillierte Informationen zu den Waffen, Truppen, Personen und Taktiken holen. Eine Art Nachschlagewerk für die letzte große Schlacht an der Westfront im Zweiten Weltkrieg. Wer gar nicht weiter weiß, der kann sich auch Patton persönlich auf den Schirm holen. In mehreren Animationen, die aus einem halben Meter Entfernung wirklich Film-Charakter haben, gibt Patton Tips zur Taktik der jeweiligen Situation, während er sich das Zigarrenmodell Alphorn aus dem Mund manövriert, ausspuckt und einen Schluck Kaffee trinkt.

Die Steuerung ist einfach – wenn, ja, wenn man sie erstmal begriffen hat. Das englische Handbuch hätte dabei etwas ausführlicher sein können. Kritik ist auch bei der Ausstattung berechtigt. Statt der drei 5,25"-Disketten, waren nur zwei vorhanden, und bei manchen Rechnern will das Install-Programm nur drei der vier 3,5"-Disketten haben. Dennoch ist die Schlachtsimulation auch so spielbar. Bis zu einem gewissen Punkt. Das Demo stürzte nach etwa zwei Dritteln der Schlacht mit dem Kommentar „Error" ab.

▲ *Taktische Tips gibt's gratis*

Überblick behalten

Die Maus ist unbedingt zu empfehlen, denn anders als beim Schach oder anderen Simulationen agieren beide Parteien gleichzeitig. Das heißt, wer nichts macht, verliert. Und bei rund 40 Parteien auf dem Spielbrett verliert man in der Hitze des Gefechts leicht den Überblick, wer denn jetzt mit welchem Auftrag unterwegs ist.

Die Motivation ist für die erste Schlacht gesichert, fällt dann aber schnell ins Bodenlose. Zusätzliche Szenarien wären für den Preis nicht zuviel verlangt.

Nicht besonders geschmackvoll ist, daß der Spieler auch die SS-Panzerdivisionen und die Infanteriegruppe „Das Reich" übernehmen und mit fragwürdigem Glück die Geschichte umdrehen kann. Durch diesen Makel kann es trotz gelungener Umsetzung nur ein „Zufriedenstellend" geben. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	7
Spielablauf	11
Motivation	5
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Aufsteiger

DER PATRIZIER

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Ascon, 4830 Gütersloh, Muster von: Hersteller.

Noch eine Wirtschafts-Simulation? Nein, viel mehr. Was ASCON hier mit dem PATRIZIER vorlegt, gehört trotz starker Wirtschaftselemente eher in den Strategiebereich. Der politische und soziale Einschlag des Programms ist unübersehbar und erschließt ungeahnte Aufgabengebiete.

Das Ganze mag zwar ungeheuer kompliziert klingen, der Einstieg in das Programm gestaltet sich jedoch überraschend einfach. Kein langes Handbuchwälzen (obwohl das Buch sehr schön gestaltet ist), sondern fröhliches Klicken durch die farbenfrohen Bildschirme ist angesagt.

Geld ist nicht alles

Das Spiel erstreckt sich über etwa 50 Jahre, den Zeitraum, in dem die Hanse blühte und gedieh. Ist der Spieler zu Beginn ein Niemand, was sein Bankkonto, sein Ansehen in der Bevölkerung und seinen Stand im politischen Leben angeht, so hat er reichlich Gelegenheit, dies im Laufe einer Spielsession zu ändern.

Um überhaupt in der Gesellschaft aufsteigen zu können, muß er zunächst dafür sorgen, daß er durch Warenhandel auf Nord- und Ostsee zu Kapital kommt. Zwischen siebzehn Städten kann er hin- und herschippern und alles zu Geld machen, was der damalige Markt so hergibt.



▲ *Handelszentren der Hanse*


▲ *Politik wird groß geschrieben*

Marcus meint:

Tolle Optik, geniale Idee und optimale Umsetzung. Ein neuer Maßstab in Sachen Handelssimulation mit Strategieeinlagen. Realistischer geht es zur Zeit wohl kaum. Für so ein Game kann es nur eine Note geben:

»SEHR GUT«

ASM HIT

„Ein Spiel, das neue Maßstäbe setzt!"

Kommunalpolitik

Ziel des Spiels ist jedoch nicht, reichster Mann zwischen London und Nowgorod zu werden, sondern den Vorsitz in der Hanse zu übernehmen, den angesehenen Posten des Aeldermannes. Dieser wird unter den Bürgermeistern der acht Hansestädte gekürt, so daß der Spieler sich zunächst um dieses Amt bemühen und zum ersten Mal auch politisches Geschick beweisen muß. Durch Spenden an Kirche und Volk, umsichtiges Wirtschaften und politischen Weitblick macht er sich den Rat der Heimatstadt gewogen. Ist dieser von Euren Fähigkeiten überzeugt (oder durch Bestechung positiv gestimmt worden), könntet Ihr bei der nächsten Ratswahl möglicherweise zum Bürgermeister gewählt werden – wenn nicht einer der 15 vom Computer permanent gesteuerten Mitspieler das Rennen macht. Oder ein anderer menschlicher Kontrahent, von denen bis zu drei die Möglichkeit haben, aktiv vor dem Bildschirm mitzuhandeln.

Große Politik

Alle zwei Jahre findet dann die große Wahl zum Aeldermann statt. Kümmert sich der Spieler nun neben seinem Job als Reeder und Bürgermeister auch noch um die anderen Hansestädte, baut sie auf, verteidigt sie, schafft Allianzen, bekommt das Spiel eine dritte, noch größere Dimension. Jetzt geht es echt um große Politik. Denn erst wenn der Spieler sein ganzes politisches Geschick eingesetzt und sich die übrigen Stadtoberhäupter geneigt gemacht hat, ist der Aufstieg zur Spitze, zum Aeldermann, möglich.

Der Patrizier besticht durch die vielfältigen Möglichkeiten, die dem Spieler geboten werden, die ständig steigenden Anforderungen und den realistischen Hintergrund. Viel Fingerspitzengefühl ist nötig, um die wirtschaftlichen, politischen und sozialen Elemente auszuloten und gewinnbringend einzusetzen. Da ist für langen Spielspaß gesorgt, zumal auch Grafik und Sound dem Thema hervorragend angepaßt sind. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

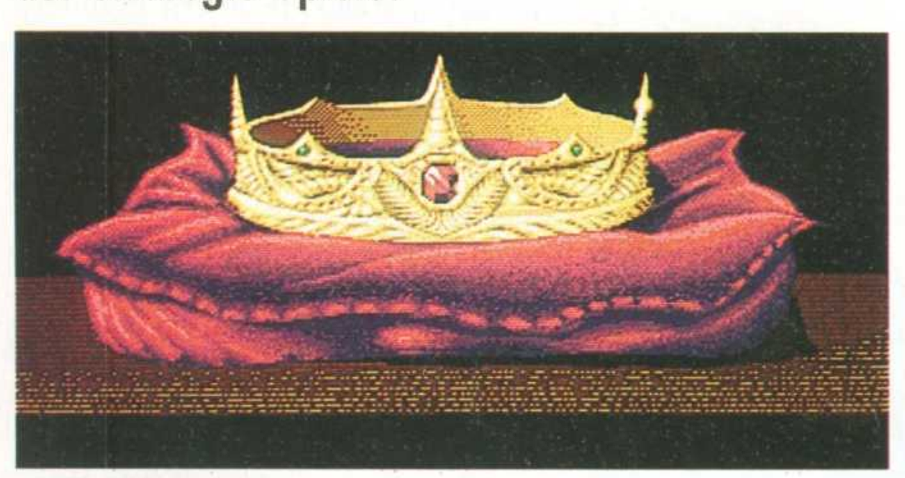

▲ *Stimmung!*

Großvaters Krieg einmal anders



▲ *Bis daß auch diese Mauern fallen*

Eine Mischung aus „Risiko" und „Stratego" präsentiert diesen Monat Starbyte auf dem Markt der Strategie-Spiele.



SCENARIO-THEATRE OF WAR

System: Atari ST, geplant für: Amiga, PC, empf VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Starbyte Software, 4630 Bochum, Muster von: Hersteller.

Scenario handelt zur Zeit des ersten Weltkrieges, hat aber außer der Zeitepoche nichts weiter damit zu tun. Ziel des Spielers ist es, möglichst ganz Europa unter seine Kontrolle zu bringen, wobei er versuchen muß, seine drei Gegner (Menschen oder Computer) vom Spielfeld zu fegen.

Der Hauptscreen präsentiert sich als Landkarte von Europa, unterteilt in 40 Länder. Man sucht sich ein Land aus und los gehts mit dem fröhlichen Erobern. Doch halt, so einfach ist das nicht. Es muß erst einmal mit Rohstoffproduktion Geld verdient werden, Waffenfabriken gebaut und auf eine Vielzahl anderer Dinge geachtet werden. Neben der normalen Kriegsführung, d.h. in ein Land einmarschieren, kann man auch noch den Geheimdienst mit Sabotage- und Killeraktionen betrauen. Revolten sind genausowenig ausgeschlossen wie unerwartete Unterstützng in Form von Waffen aus anderen Ländern. Das anfangs recht einfach anmutende Programm entwickelt sich recht schnell zum komplexen Game, das zudem noch durch einige Action-Einlagen aufgepeppt wird. Hardcore-Strategen rollen sich bei diesem Begriff vielleicht die Fußnägel, jedoch wird das Spiel dadurch auch aufgelockert.

Von der Grafik her ist die ganze Sache ein bißchen zwiespältig. Ist der Hauptscreen in etwa von der gleichen Qualität wie das Risiko-Brettspiel, so sind die Zwischenscreens sehr gut gelungen. Selbst soundmäßig klingt's recht gut. Die logischerweise deutsche Anleitung vermittelt ebenfalls eine gute Einführung in das Spielgeschehen. Erübrigt sich aber fast, da die Benutzerführung kinderleicht ist.

Alles in allem kann Scenario gefallen. Die Motivation wird über einen langen Zeitraum recht hoch gehalten (klar, wer will nicht König von Europa werden). Schaut's Euch an, wenn es beim Händler steht. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Gleich & gleich gesellt sich gern

KWIX

System: PC, geplant für: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Art & Fun, Muster von: Hersteller.

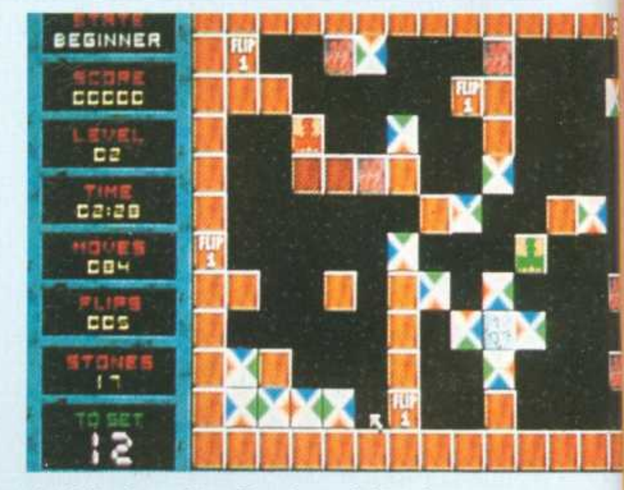
Diesmal geht es darum, Steine aneinanderzuschieben, deren Seiten unterschiedlich gefärbte Dreiecke aufweisen. Treffen gleiche Farben aufeinander, ist alles in Ordnung. Bei unterschiedlichen Dreiecken jedoch zerkrümeln die Steine wie ein Vampir in ersten Sonnenlicht. Zwölf Steine müssen pro Level aneinandergereiht werden, dann geht's im nächsten und schwierigeren weiter - falls man, und das verschweigt die Anleitung dezent, zuvor alle noch übrigen Steine eliminiert hat.

Eine Timelimit sorgt dafür, daß man sich bei der Arbeit nicht allzuviel Zeit nimmt, die Zahl der Spielzüge ist ebenfalls begrenzt und, was noch viel gemeiner ist: Man kann die Steine nicht beliebig oft drehen, auch hier ist ein knappes Limit eingebaut. Extras oder Abzüge gibt es, wenn man auf bestimmte Steine stößt. Und da die Spielsteine immer so weit flutschen, bis sie an ein Hindernis stoßen, ist echt Planung geboten.

Das Game dürfte Leuten, die gerne knobeln, viel Spaß machen. Allerdings enthält es nicht allzu viele wirklich neue Elemente, und der eingebaute Level-Editor ist ohnehin ein Muß. Die Festplatteninstallation macht keinerlei Probleme und erfreulich ist, daß auch eine Paßwort-Option vorhanden ist. ■

ab





▲ *Nichts für Farbenblinde*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	6
Spielablauf	6
Motivation	9
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Dino im Kielwasser der Lemminge

STONE AGE

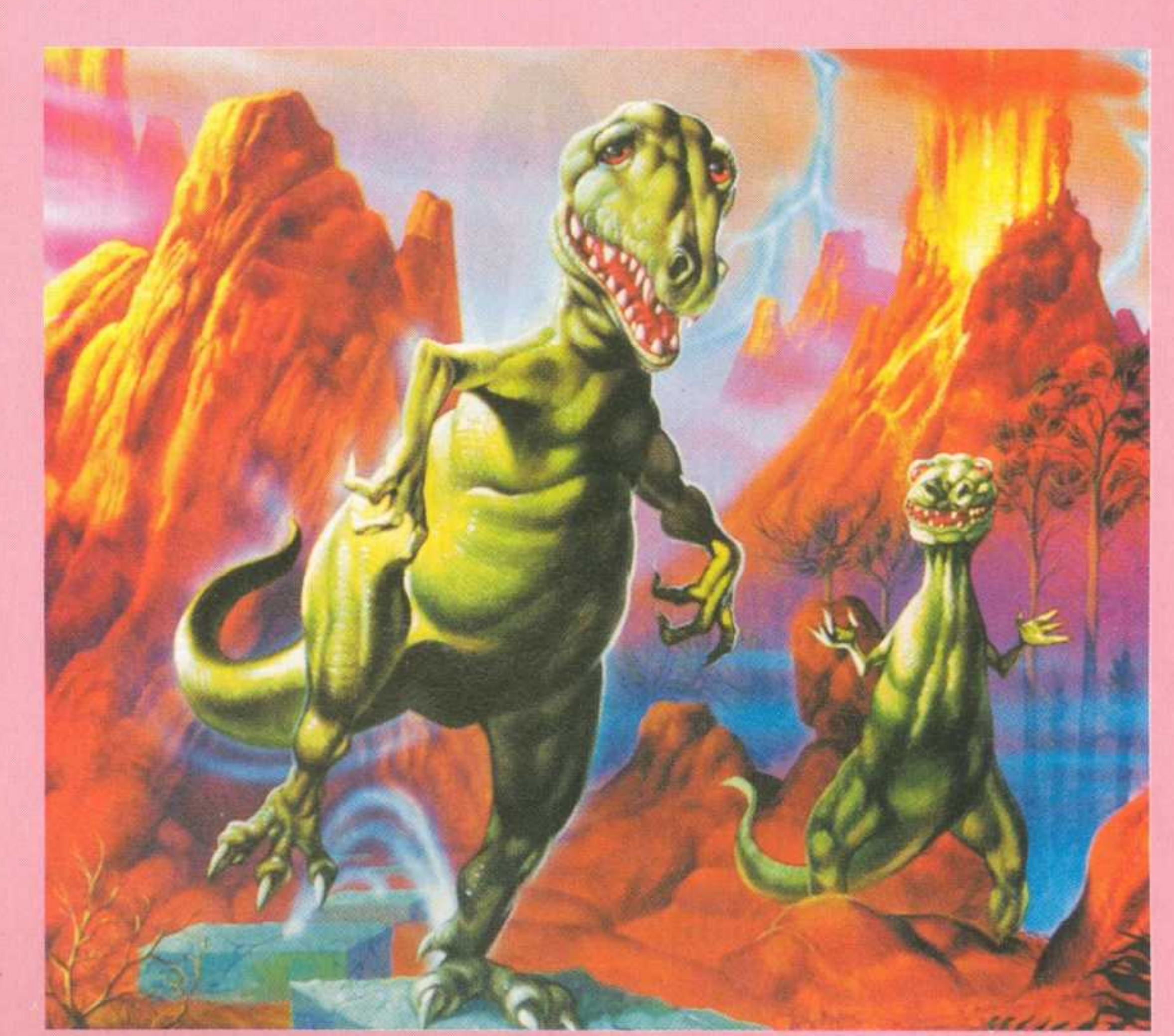
System: Amiga Atari ST, geplant für: PC, C-64, empf. VK-Preis: 80 Mark (16 Bit), 35 Mark (C-64), Hersteller: Eclipse, Muster von: Hersteller.

Schluß jetzt, mit dem ewigen Vorurteil, daß Dinosaurier dämliche Urviecher sind. Zu diesem Spiel gehört eine Menge Intelligenz und eine ordentliche Portion Was-passiert-dann-Vorstellungsvermögen. Wer das nicht hat, sollte die Finger von diesem Produkt lassen.

Tja, das waren noch Zeiten, als Lemmings bis in die frühen Morgenstunden die Bildschirme be- und entvölkerten. Doch es hat ein Ende gefunden. Lemmings ist tot, es lebe Stone Age von Eclipse.

Über 100 Levels muß unser Dinosaurier durchlaufen. Aber, von wegen Jump and Run: Die Chose läuft auf einer ganz anderen Schiene. Dino kommt nämlich ins Level und sieht einen Haufen Steine mit Pfeilen, Schlüsseln und Schlössern und viel zu viele Lücken. Jetzt heißt es, die Steine so zu arrangieren, daß unser Urviech zum Ausgang kommt. Dazu kommt, daß manche Laufstege nur einmal begehbar sind, unser Dinosaurier hat nämlich nix besseres zu tun, als perfekte Steinbrucharbeit mit den Dingern zu machen – eben sie kleinzutrampeln.

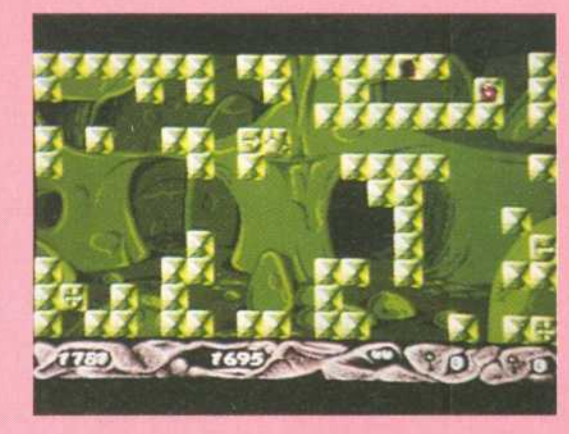
„Nachtarbeit garantiert: Steinchen schieben für Dinos Rückkehr“



▲ Wer würde diesem sympathischen Urvieh nicht gern helfen?



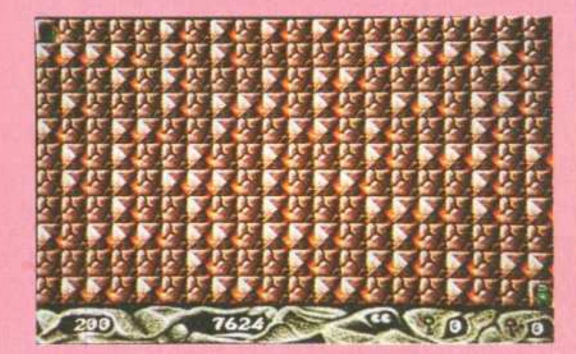
▲ Wenn's nur so einfach wäre, wie es aussieht



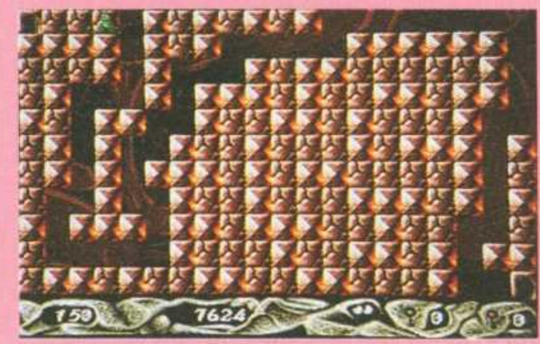
Ganz im Stile von Lemmings bedeutet das, daß vor dem ersten Schritt alles im Gedanken durchgespielt wird. Der Sound ist ein kleiner Leckerbissen. Es stehen zahlreiche Songs zur Verfügung, die je nach Wunsch eingespielt werden. Auf dem Atari war die musiktechnische Ausnutzung des Systems (Digi) sogar noch eine Ecke besser als beim Amiga. Beim Spiel selbst gab es aber nur unwesentliche Unterschiede.

Zwar steigt der Schwierigkeitsgrad nicht so steil wie beim Schrittmacher Lemmings an, aber in Sachen Spielspaß für alle, die ihre Gehirnwindungen mal so richtig fordern wollen, ist Stone Age eine Top-Gelegenheit. ■

cus



▲ Wo geht es denn nun lang?



▲ Steinbruch-Atmosphäre: Wo Dino hintritt, gibt es Staub



▲ Nur zum Einspielen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«



Simulation

Flieg' mit Pappy

Endlich ist es wieder soweit. Nach langer Wartezeit bringt Dynamix den Nachfolger zu Red Baron.

Aces of the Pacific nähert sich mit steten Schritten der Fertigstellung. Schauplatz ist, wie der Name schon andeutet, der pazifische Raum während des zweiten Weltkrieges. Heiße Gefechte mit japanischen Zeros werden vorhanden sein wie Angriffe gegen feindliche Schiffsverbände bzw. die Verteidigung der eigenen. Natürlich dürfen auch die Asse der damaligen Zeit nicht fehlen. Den meisten bekannt sein dürfte Greg „Pappy" Boyington, Führer der legendären Schwarzen Schafe, derzeit in der RTL-Serie „Pazifikgeschwader 214" zu bewundern. Spannende historische Einsätze werden ebenso zu bestreiten sein, wie knallharte Zweikämpfe gegen die Asse. 25 verschiedene Maschinen, laut Dynamix alle akkurat recherchiert, sollen in die Simulation integriert werden.

Die Grafik ist wieder einmal vom Feinsten. 256 Farben in VGA, sehr detaillierte Flugzeuge und dazu noch sehr gelungener Sound werden die Motivation über eine lange Zeit aufrecht erhalten. Anscheinend haben es die Programmierer geschafft, die Geschwindigkeit gegenüber Red Baron nochmal zu optimieren. Selbst auf langsameren Rechnern geht ganz schön die Post ab. Gemein gut wirds natürlich erst auf schnellen 386ern oder größer. Bleibt nur zu hoffen, daß auch alle Versprechungen eingehalten werden und das Dynamix nicht wieder eine Amiga -„Umsetzung" programmiert, die eine Turbokarte oder einen 3000er vorraussetzt. ■

gag



▲ Die Asse der Asse

KONVERTIERUNG FORMULA ONE GRAND PRIX (ST)

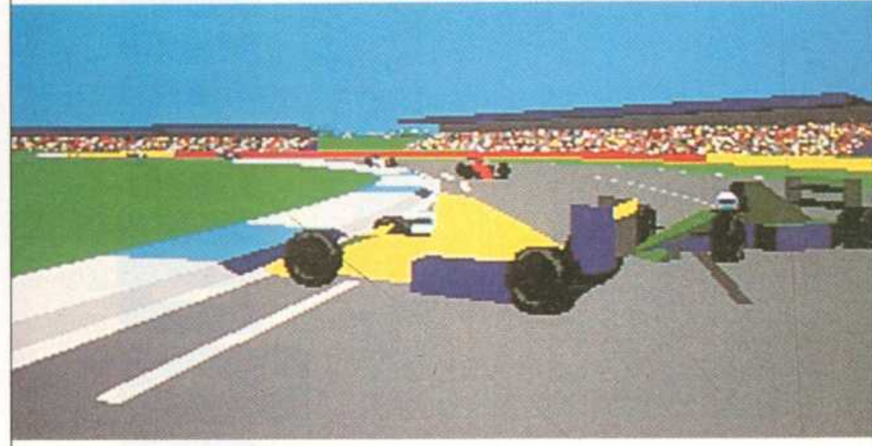
Hersteller: Microprose, U.K., empf VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Hersteller.

Geoff Crammonds Formel-1-Boliden halten nun auch auf dem ST Einzug. Gravierende Unterschiede zur Amiga-Fassung sind eigentlich kaum vorhanden. Der Sound ist systembedingt etwas schlechter geworden, dafür ist die Grafik wiederum einen Tick schneller. Ausgleichende Gerechtigkeit, könnte man sagen. Aber es bleibt dabei: Formula One Grand Prix ist nach wie vor die beste Simulation auf dem Rennsportgebiet. Nirgendwo sonst kommt das Feeling so gut rüber wie hier. Die deutsche Anleitung könnte allerdings fehlerfreier sein, die meisten werden aber wahrscheinlich sowieso zum englischen Original greifen. Okay, mehr ist nicht zu sagen. An der Wertung ändert sich bis auf die Soundnote nichts gegenüber der Ur-Version. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ Gefährliche Situation

LAND IN SICHT

1869
– PREVIEW –
System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: MAX-Design, Österreich, Muster von: Hersteller.

Daß aus der Alpenrepublik nicht nur Mozartkugeln und Stroh-Rum, sondern auch hochwertige Software kommt, will die Schladminger Software-Schmiede MAX-DESIGN einmal mehr unter Beweis stellen.

MAX-Design hat sich mit Denkspielen wie *Think Cross* und Wirtschafts-Simulationen wie *Cash* echte Fan-Gemeinden geschaffen. Lange hat es gedauert, bis man Programm-mäßig wieder was aus Österreich gehört hat, aber Qualität braucht eben Zeit, meinen Winfried Reiter und Martin Lasser, die Macher von MAX-Design.

Segel kontra Dampf

1869, ihr neuestes Werk ist wieder eine Wirtschafts-Simulation, die den Seehandel zum Thema hat. Diesmal allerdings ist die Action in der Vergangenheit angesiedelt, zu einer Zeit, als die Segelschiffe langsam von den Dampfern abgelöst wurden. Da heißt es für den aufstrebenden Reeder, die Zeichen der Zeit rechtzeitig zu erkennen und die Flotte den Erfordernissen entsprechend auszustatten.

Das Game, das uns in einer noch nicht ganz fertigen, aber schon durchaus spielbaren Version vorlag, ist mit allen Features ausgestattet, die eine kernige Wirtschafts-Simulation benötigt. Der Bau von Handelsniederlassungen, Erwerb und Unterhalt von Schiffen und Mannschaften oder Berücksichtigung von Wind und Wetter machen einen großen Teil des Spiels aus.

Um jedoch aus der Masse gleichartiger Programme herauszustechen, hat MAX-Design besonderen Wert auf den exakten historischen Hintergrund gelegt, der das Rückgrat der Simulation bildet. Geschichtliche Ereignisse wie der amerikanische Bürgerkrieg oder der Opiumkrieg, Revolutionen, das große Wettrennen um die schnellste Tee-Beförderung oder die Eröffnung des Suezkanals: Sie alle nehmen direkten Einfluß auf die Marktlage, auf Preise und Vorräte. Bricht etwa an einem Ort, an dem der Spieler in mühsamer Kleinarbeit einen Handelsstützpunkt aufgebaut hat, ein Aufstand los, muß sich der gestreßte Reeder nach einem anderen Hafen umsehen, wo er seine Ware löschen kann. Das Risiko steigt ebenfalls, wenn die Route durch gefährliche Gebiete führt. Kriege haben natürlich auch ihr hm, naja, „Gutes", indem sie Leuten, die es mit dem Gesetz nicht so ganz eng sehen, durch Transporte von Waffen und Kriegsgerät die Möglichkeit geben, ihr Bankkonto ganz schön deftig aufzufüllen. Nur erwischenlassen darf man sich natürlich nicht ....



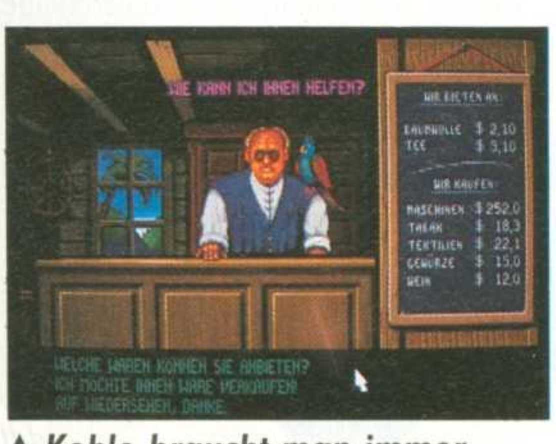
▲ Herrliche Grafiken



▲ Eine neue Heuer



▲ Halt' den Schnabel!



▲ Kohle braucht man immer

Trockene Wirtschaft? Keine Spur!

Besonders interessant wirkt die neue Benutzerführung, mit der das Spiel ausgestattet wurde. Dem Game sieht man nämlich erst auf dem zweiten Blick an, daß es eine Wirtschafts-Simulation ist. Die vielen, mit Animationen versehenen Grafiken wirken so völlig anders als die trockenen Zahlenkolonnen, die man von Spielen dieses Genres gewöhnt war. Die meisten Aktionen werden in Dialogform abgewickelt, wobei die Dialoge immer wieder mit netten Anmerkungen gewürzt sind.

Bis zu vier Spieler können sich an dieser unterhaltsamen Handels-Simulation beteiligen, die bei einem ersten Probelauf einen sehr positiven Eindruck hinterließ. Wenn jetzt auch noch die technische Seite des Games stimmt, dürfte die Welt der Simulationen um ein kleines Schmuckstück reicher sein. Ein Test des kurz vor der Fertigstellung stehenden Spiels ist in Kürze zu erwarten. ■

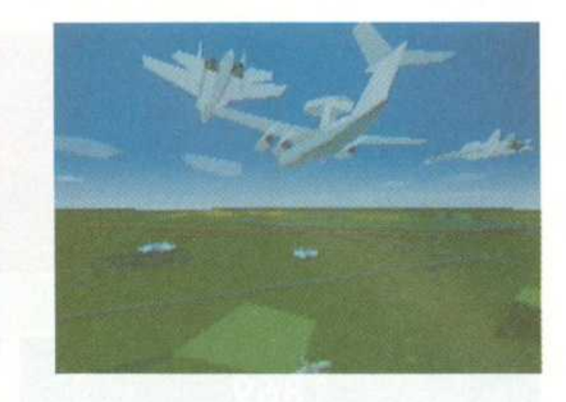
Antje Hink



▲ *Ein sehr exakt nachgebildetes Cockpit*



▲ *Steigflug*



▲ *Mit Objekten wird nicht gespart*



TORNADO
– PREVIEW –

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, Hersteller: Digital Integration, Muster von: Hersteller.



DONNER-VOGEL

Wie kann man am besten feststellen, ob ein Flugsimulator der Realität entspricht? Indem man ihn einem echten Piloten zum „Fliegen" gibt!

Genau das hat **Digital Integration** mit ihrem seit zwei Jahren in der Entwicklung befindlichen Programm **Tornado** gemacht. Ein auf dem echten Tornado ausgebildeter Pilot hat ein paar Runden mit dem neuen Flugsimi gedreht und war restlos begeistert, laut Auskunft der englischen Softwareschmiede. Kein Wunder, war der Chef von DI doch selbst in der Royal Air Force und besitzt außerdem einen Abschluß in Aerodynamik.

Der Nachfolger von *F16 Combat Pilot* (der ersten Tornado-Simulation) nähert sich, was PC- und Amiga-Version angeht, mit Riesenschritten der Vollendung. DI dürfte damit *MicroProse* und *Spectrum Holobyte* ernsthaft Konkurrenz machen.

Die Erdoberfläche mit ihren Hügeln und Tälern, zahlreichen Gebäuden und bewegten Fahrzeugen, die vielen Wolkenschichten (in denen zum Teil voll nach Instrumenten geflogen werden muß) beeindrucken echt. Flüge zu allen Tages- und Nachtzeiten, realistische Szenarios, intelligentes Feindverhalten



▲ *Ein Convoy zum „Liebhaben"*

und viele interessante Optionen dürften für opulentes Flugvergnügen sorgen. Gegner gibt's reichlich, von der Mig über A10 Tank Busters bis zum SE20 (der russischen Variante des A10) ist alles vorhanden, was sich der kleine Hobbykrieger wünschen kann.

Auch die Grafik macht einen guten Eindruck. Wer einen 286er sein eigen nennt, sollte zwar einige der Extra-Features abschalten, damit das Programm nicht zu langsam wird, Besitzer eines 486ers dagegen werden sich mit Tornado an der bisher schnellsten Flugsimulation ihres Lebens erfreuen. ■

ddf

KONVERTIERUNG A 320 AIRBUS (Atari ST/STE)

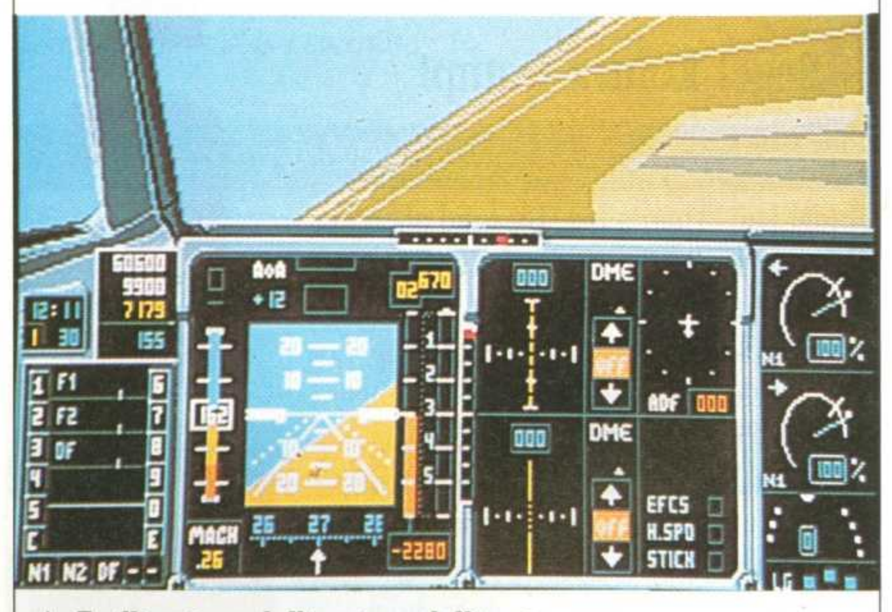
Empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Thalion Software, 4830 Gütersloh, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Nachdem die Amiganer sich schon einige Zeit an einer der realistischsten Flugsimulationen auf dem Markt erfreuen durften, kommen nun auch die Besitzer des Atari ST in den Genuß des A 320 Airbus.

Insgesamt hat sich am Programm nur wenig geändert. Die Optik blieb nahezu unverändert, der Sound hat allerdings extrem verloren – der Airbus klingt jetzt mehr nach einer Propellermaschine. Dafür ist die Maussteuerung einen Tick präziser geworden, der Rest der Simlation blieb unverändert.

Das heißt nach wie vor trockener Instrumentenflug ohne zusätzliche optische Reize, wer mehr auf Action als auf Simulation steht, sollte erst eine Proberunde drehen. Für ernsthafte Freunde von Flugsimulatoren ist dieses Programm jedoch auch auf dem Atari ein Muß. ■

man



▲ *Er fliegt und fliegt und fliegt ...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	5
Realitätsnähe	11
Motivation	siehe Text
Gesamtnote	siehe Text

»ZUFRIEDENSTELLEND»



KONVERTIERUNG KNIGHTS OF THE SKY (ST)

Hersteller: Microprose U.K., empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von:Die Cassette, 4590 Münster.

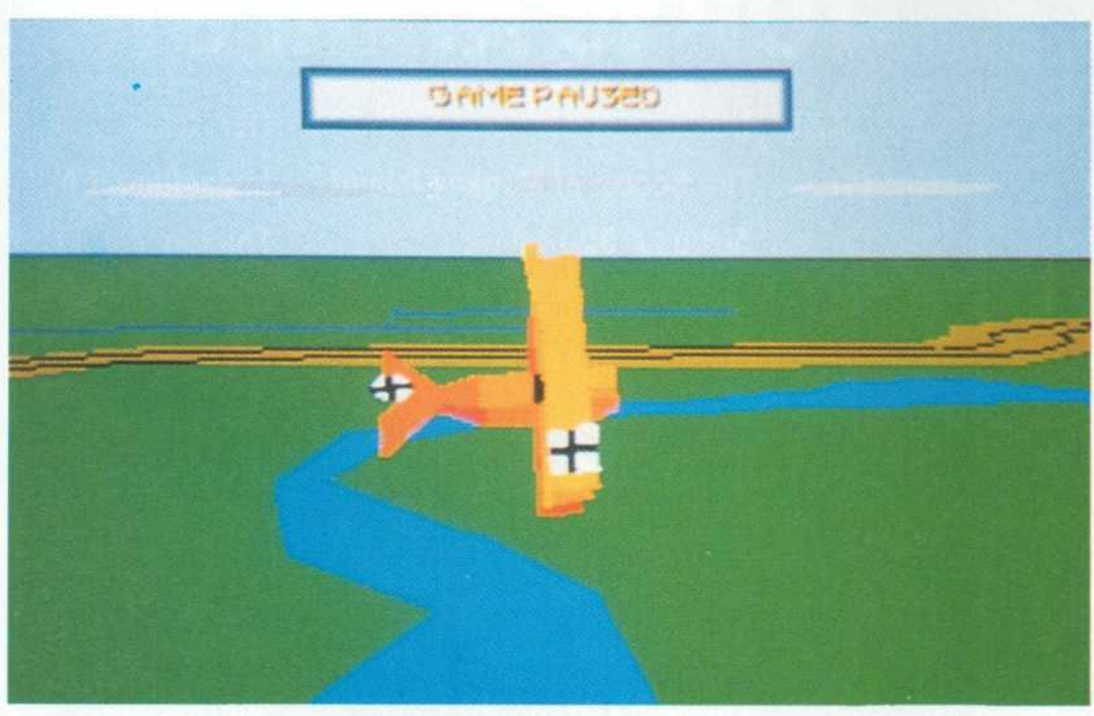
Auch die tollkühnen ST-Piloten dürfen nun in ihre fliegenden Kisten steigen. Microprose hat seinen Knights of the Sky eine neue Verpackung verpaßt und zu Atari fliegen lassen. Diese finale Umsetzung des Programms ist witzigerweise auch die gelungenste. Die Grafik ist, wie schon bei Grand Prix, etwas schneller als auf dem Amiga und auch im Sound existieren keine allzu gravierenden Unterschiede. Sonstige Unterschiede? Nö, alles beim alten geblieben. Alsdann, allzeit fröhliches fighten über Großvaters Front. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND»



▲ **Dreidecker in Aktion**

KONVERTIERUNG SIMANT (Amiga)

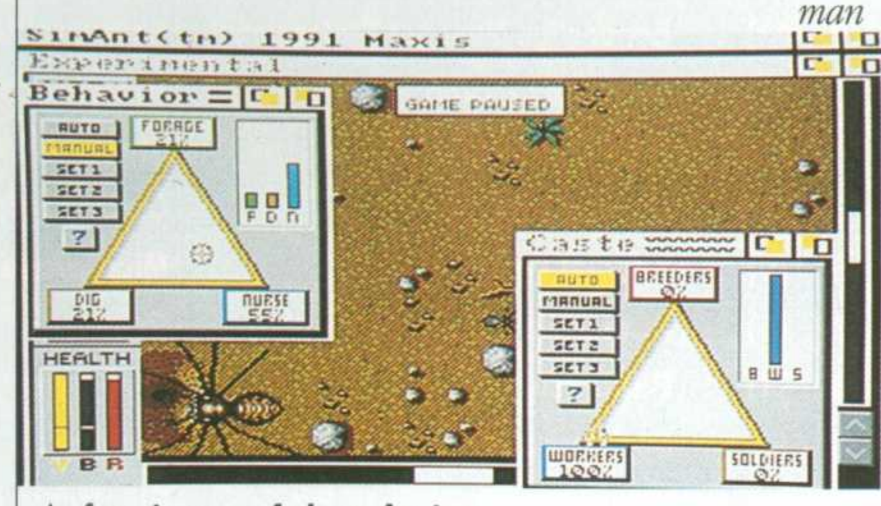
Hersteller: Maxis, USA, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Muster von: Hersteller; Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Jetzt kribbelt und krabbelt es auch auf dem Amiga. Allerdings ist die Umsetzung des elektronischen Ameisenhaufens mit einem gewissen Juckreiz verbunden, der besonders in den Augenhöhlen des Spielers auftritt: Die optische Gestaltung dieser Version kann nicht unbedingt überzeugen.

Besitzt man 2 MByte RAM, darf man das Spiel in hochauflösender Grafik bewundern – allerdings im Interlace-Modus, was ohne Flickerfixer sehr schnell zur Qual wird. Alternativ ist auch eine geringere Auflösung möglich, die allerdings auch ihre Nachteile hat: Der dargestellte Ausschnitt des Spielfelds wird einfach zu klein, um noch einen sinnvollen Überblick über das Spielfeld zu erlauben. Dazu kommt, daß auf das Auto-Scrolling verzichtet wurde und stattdessen intensiv auf die (sicher amiga-typischen, aber hier unpraktischen) Scroll-Bars zurückgegriffen wurde.

Dies alles hemmt Spielablauf und -vergnügen ungemein – und bringt leider auch das Programm um seinen Hitstern, schade drum... ■

man



▲ **Ameisen auf dem Amiga ...**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	17
Realitätsnähe	11
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«





media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. *(Erhebungszeitraum für ASM 7/92: 11. 4. – 10. 5. 92.* Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Airbus A320	Thalion
2.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(1)	Formula I Grand Prix	Microprose
4.	(5)	Populous II	Electronic Arts
5.	(8)	Pinball Dreams	Century Software
6.	(9)	Special Forces	Microprose
7.	(6)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
8.	(4)	Battle Isle	Blue Byte
9.	(–)	Steigenberger Hotelmanager	Bomico
10.	(–)	Birds of Prey	Electronic Arts

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(7)	Lemmings	Psygnosis
4.	(2)	Civilization	Microprose
5.	(6)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
6.	(–)	Airbus A320	Thalion
7.	(4)	Star Trek	Interplay/E.A.
8.	(10)	Gunship 2000	Microprose
9.	(–)	Mad TV	Rainbow Arts
10.	(–)	F-117 A Nighthawk	Microprose

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(5)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
3.	(8)	Pirates	Microprose
4.	(3)	WWF Wrestling	Ocean
5.	(7)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
6.	(2)	The Simpsons	Ocean
7.	(9)	Conquestador	German Design Group
8.	(1)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
9.	(6)	Starbyte Super Soccer	Starbyte
10.	(10)	Winzer	Starbyte

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Airbus A 320	Thalion
3.	(6)	Lemmings	Psygnosis
4.	(4)	Mega lo Mania	Image Works
5.	(10)	Silent Service II	Microprose
6.	(2)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
7.	(5)	Amberstar	Thalion
8.	(8)	Special Forces	Microprose
9.	(9)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
10.	(–)	Formula I Grand Prix	Microprose

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Wer die Antwort auf diese Frage weiß, kann sie uns ja schreiben. Noch lieber wäre uns, wenn Ihr auch weiterhin Eure persönlichen Lieblingsspiele, -grafiken und -sounds einsendet. Unter allen Teilnehmern verlosen wir jeden Monat ein ASM-Jahresabonnement. Diesmal gewann Christoph Oertel aus 8922 Peiting.



Kerzlein, Kerzlein an der Wand, was soll der Stock in meiner Hand?

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(6)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4.	(7)	Populous II	Electronic Arts
5.	(–)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
6.	(5)	Battle Isle	Blue Byte
7.	(3)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(–)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(3)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
4.	(–)	Turrican	Rainbow Arts
5.	(–)	Lemmings	Psygnosis
6.	(6)	Shadow of the Beast	Psygnosis
7.	(–)	Apidya	Blue Byte

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3)	Lemmings	Psygnosis
3.	(–)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4.	(2)	Turrican	Rainbow Arts
5.	(4)	Elvira	Accolade
6.	(–)	Wings of Death	Thalion
7.	(6)	Xenon II	Image Works

Heldendenkmal ohne Höhepunkte

HEROES OF THE 357TH

System: PC (EGA, VGA, diverse Soundkarten), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 115 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Hersteller.

Langsam wird es ziemlich eng in den Computerhimmeln. Da müssen die Neulinge schon einiges zu bieten haben, wenn sie nicht sang- und klanglos untergehen wollen. Haben die Jungs von der 357sten das Zeug, auch die Kämpfe auf dem Markt zu gewinnen?

Daß die *Yoxford Boys,* wie die Piloten von der 357. Schwadron der amerikanischen Luftwaffe auch genannt wurden, einiges auf dem Kasten hatten, davon weiß der historische Exkurs im Handbuch des Spiels zu berichten. An ihren Heldentaten darf der geneigte Spieler mit dem heimischen PC nun teilhaben, **Heroes of the 357th**, der neue Flugsimulator aus dem Hause **Electronic Arts**, macht es möglich. Steigen wir also ein in die Mustang, schnallen uns an und sehen, was das Game zu bieten hat.

Bevor es in die Luft geht, sind noch einige Formalitäten zu erledigen. Zuerst ist zu klären, ob man seinen Piloten auf einen Trainingsflug oder gleich auf einen kompletten Feldzug über 38 Missionen schickt. Zur Wahl stehen steht das übliche Luftgeplänkel, die Begleitung von Bombern und die Zerstörung von Bodenzielen, als kleines Extra darf man auch noch versuchen, eine V1-Rakete auf dem Weg nach London abzufangen. Anschließend gibt es eine kleine Filmvorführung, die die zu erledigenden Ziele vorstellt, gefolgt von der Bewaffnung der Maschine. Hierbei kann der Pilot die für die jeweilige Mission geeignete Kombination aus Waffen und Zusatztanks auswählen. Und dann geht es los. Zunächst ganz automatisch, der Spieler wird in Animationssequenzen bis zum Ort der folgenden Kampfhandlungen gebracht, dort wird ihm dann der Steuerknüppel überlassen.

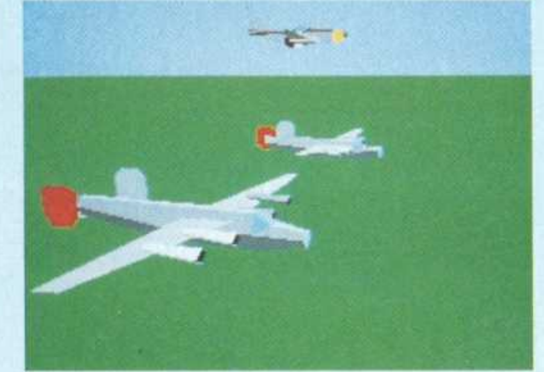
Über den Wolken ...

... gibt es wenig neues. Der Spieler sitzt im Cockpit seiner Mustang und darf in gewohnter Manier Luftkämpfe austragen und Bodenziele beharken. Eine große Anzahl an Außenperspektiven erlaubt es, den Überblick zu behalten, auf die realistischste Perspektive, nämlich den Blick nach rechts, links oder hinten aus dem Cockpit wurde allerdings verzichtet.

Wurde das jeweilige Missionsziel erreicht und der Pilot hat weder durch Feindeinwirkung noch durch eigene Unachtsamkeit Bodenkontakt gehabt, kann er sich je nach Art der Mission noch auf die Jagd nach Extrapunkten machen, oder die Mission wird automatisch beendet und eine Bewertung der Leistungen auszugeben. Um so realistische Nebensächlichkeiten wie die anschließende Landung braucht man sich nicht zu kümmern, auch erfolgt die Koordination von Quer- und Seitenruder automatisch. Das ist für Anfänger zwar ganz angenehm, dem erfahreneren Piloten legt diese Tatsache allerdings bei komplizierteren Flug- und Ausweichmanövern doch einige Beschränkungen auf.



▲ *Freie Wahl der Waffen*



▲ *Eskorte*

Sicher, die Simulation ist technisch recht gut gelungen und läuft sogar auf langsameren ATs mit einigermaßen akzeptabler Geschwindigkeit, aber am Drumherum fehlt es ganz einfach. Eine einzige zu fliegende Maschine, vier Grundtypen von Missionen und ein Feldzug-Modus mit 38 Missionen, der nach einem festen Schema abläuft – das ist zuwenig, um gegen die Konkurrenz bestehen zu können.

Mit etwas mehr Mühe (und neuen Ideen) hätte man vielleicht noch einige Neuerungen einbauen können, aber in der vorliegenden Version taugt es allenfalls als Sammelobjekt für Flugi-Freaks, und selbst die dürften sich nicht lange an diesem Tiefflieger freuen. Schade drum, aber zum Ruhm der 357sten trägt das Spiel leider nicht bei. ■

Michael Anton



▲ *Im Anflug auf Paris ...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«




▲ Handwerk hat blechernen Boden



▲ Warum fehlt die Katze vom Nachbarn?



▲ Wat denn? Arbeiten Kumpel!

Yuppies im Mittelalter

REGENT

System: Amiga 1 MB, geplant für: PC, Hersteller: MES, Österreich, empf. VK-Preis: ca. 100 DM (Standardausführung), ca. 170 DM (Luxusausführung), Muster von: Hersteller.

Eine Wirtschafts-Simulation von eher konservativem Zuschnitt stellt MES vor, ein neues, in Österreich beheimatetes Software-Haus.

Ort der Handlung ist das Mittelalter um das Jahr 1012. Ein edler Graf (das heißt natürlich: der Spieler) darf, um das Vaterland zu retten (naja), ordentlich das Volk schröpfen. Rechtsprechung gehört ebenfalls zum Aufgabengebiet eines hoffnungsvollen Regenten, zudem will die Bevölkerung natürlich bei Laune gehalten werden. Gesundheit, Bildung und Lebensstandard (waren damals schon lästige Übel für die Regierung) sind nicht zu unterschätzende Faktoren, wenn es um die Karriere geht.

So vollmundig das auch klingen mag, das Spiel selbst ist eine recht ernsthafte bis trockene Angelegenheit. Jede Menge farbenprächtiger Screens warten darauf, durchklickt zu werden. Vor allem im Bereich Handel gibt's für den (oder die bis zu vier) Spieler eine Auswahl, die sich mit jedem modernen Supermarkt messen könnte. Und wem das immer noch nicht genug ist, der kann sich zusätzlich mit der Eroberung umliegender Ländereien vergnügen. Schließlich ist es ja das Ziel des Spiels, das zersplitterte Reich zu vereinen und zu befrieden, und damit den Titel eines Regenten zu erlangen.

Moment, nicht so hastig. Das ist noch nicht alles. Wozu gibt es denn Handwerker? Die bauen natürlich für uns. Für Bauprojekte braucht man eine Menge Geld, und wen wundert es da noch, daß auch noch das Kreditwesen auf unseren Schultern lastet?

Also mächtig zu tun im hoffentlich bald wiedervereinigten Land. Die trockene Materie wird lediglich durch farbenfrohe Grafiken und Grafiksymbole



▲ Gar vielfältig sind die Abgaben des Regenten



▲ Verteidigungsminister Rühe hätte seine Freude

aufgelockert. Der Sound ist eher langweilig – das Mausklicken wird ab Klick Nummero 20 zur Qual für Ohr und Hirn. Ton aus und Klassik von der CD wären angebracht.

Wer sich ein echter Yuppie schimpft und beim Business keine Schönheit zuläßt, der ist mit Regent bestens bedient. Allen anderen sei ein Probespiel dringend angeraten. Amiga-Spieler dürfen sich darüber hinaus als Diskjockeys mit sieben Disketten versuchen. ■

ah/cus



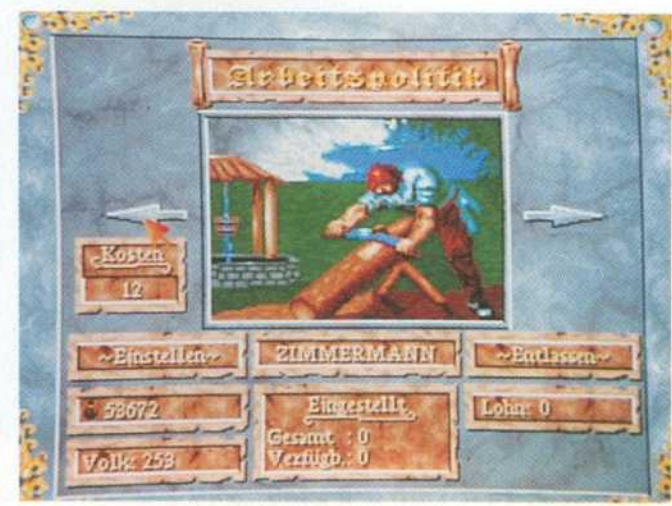
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	5
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Kleine Brötchen – großer Gewinn



▲ Abziehen kommt von Abzieher



▲ Halali, ein Wildschwein!

Konsolen news

What´s coming up?

Leider nicht gar so turbolent in Sachen High-Quality-Software ging es diesen Monat zu. Es gab viel mittelmäßiges zu beklagen, Highlights gab es mit Ausnahmen von „Super Aleste“ fürs SuperNES und „Steel Empire“ fürs Mega Drive nicht. Man merkt, daß es allmählich Sommer wird und das berühmt berüchtigte Loch mit großen Schritten auf uns zukommt. Wollen wir hoffen, daß es nicht gar so schlimm wird und wenigstens uns Konsolisten einigermaßen verschont. In diesem Sinne, Euer

A-MAN



▲ Bisher existiert nur ein „Dummy“, doch schon bald soll der Game-Boy-Verschnitt erhältlich sein

HARDWARE

Nintendos Game Boy bekommt einen neuen Konkurrenten. Der Name des Geräts steht zwar noch nicht fest, dafür aber ein paar Daten. Das Teil wird einen 70 x 70 mm großen Dot Matrix Screen mit einer Auflösung von 25.600 Pixeln haben, und der geneigte Käufer wird gleich bei Erscheinen des Neulings auf ein Spiele-Kontingent von 20 Stück zurückgreifen können, bis Jahresende sollen es gar 50 sein. Der Preis, der leider noch nicht feststeht, soll für den Endverbraucher äußerst attraktiv sein und auf alle Fälle deutlich unter 150 Mark liegen. Interessant noch am Rande: Der kleine Bildschirm ist nicht starr, sondern kann verstellt werden – wie bei einem Laptop. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Juli/August diesen Jahres.

SOFTWARE:

Es ist schwarz, hat einen schicken Umhang, kämpft gegen das Böse und durfte im Film Kim Basinger küssen – was ist das? Richtig, die Riesenfledermaus namens Batman. Auf Kim muß der Gute zwar in seinem zweiten Game Boy-Abenteuer verzichten, hat dafür

allerdings anderweitig alle Hände voll zu tun: Bösewichter machen dem Nachtflatterer wiedereinmal das Leben schwer. Den Test gibt's in der nächsten Ausgabe. Nicht minder bekannt als Batman ist Peter Pan, der in *Hook* sein Kekskasten-Debut gibt.

Ein altbekannter Bursche macht mit seinem BMX-Rad wieder die Gegend unsicher, läßt Scheiben krachend bersten und macht auch sonst allerhand kaputt. All das sogar gleich in doppelter Ausführung: *Paperboy* feiert auf dem **Mega Drive** Premiere, während sich **SuperNES**- und **Game Boy**-Besitzer bereits auf den zweiten Teil des Spielhallenerfolgs freuen dürfen. Ebenfalls für alle SuperNESler erscheint *F-1 Grand Prix*, welches wohl nicht gerade das ist, was man sich von einer Formel-1-Simulation auf Nintendos 16Bitter vorstellt. Das zumindest ließ ein erstes Aufwärmtraining vermuten. Wärmer wird's wohl dem schon eher, der sich *The Legend of Xardion* zu Gemüte führt. Action ist hier einmal mehr angesagt.

Außerdem erwarten wir in den nächsten Wochen folgende Programme für das SuperNES: *RoboCop 3, Battletoads, Hook, Combat Tribes* (alles Action), *Might & Magic 2* (Rollenspiel), *Earl Weaver Baseball* (Sport) und eines meiner Lieblingsspiele, *Shanghai* (Strategie). Freudige Nachrichten für alle Pizza-Fans und Schildkröten-Liebhaber: Die pizzenverschlingenden Turtles legen noch einen drauf, in *Turtles 4*!

Für das **Mega Drive** müßten folgende Spiele in Bälde veröffentlicht werden: *Black Crypt* (Rollenspiel), *Bulls vs. Lakers, Sportstalk Baseball, World Class Leaderboard* (alle Sport), *Rampart* (Strategie), *Slime World* (Action) und der Amiga-Knüller von damals, *Blood Money*. Natürlich wird für die anderen Systeme auch etwas dabei sein, unter anderem etwas fürs **Neo Geo**, **Lynx** und **NES**. Bis dann, Euer

A-MAN

TOP TEN

1. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
3. Desert Strike (Mega Drive, Electronic Arts)
4. Quackshot – Starring Donald Duck(Mega Drive, Sega)
5. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
6. Mega Man 3 (NES, Capcom)
7. Parodius (Game Boy, Konami Japan)
8. Castlevania III (NES, Konami)
9. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
10. The Addams Family (SuperNES, Ocean of America)



▲ **Muskelprotz gegen Mutanten: Mutation Nation fürs Neo-Geo kommt folgenden Monat auf den Prüfstand**

The Show is on

SUPER ONE ON ONE – JORDAN VS. BIRD

System: Mega Drive, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Hersteller.

Zwei Basketball-Größen, die bereits vor etlichen Jahren mit dem Ball auf dem C64 zauberten, haben den Weg zum Mega Drive gefunden: Michael 'Air' Jordan und Larry Bird geben ihr Debut auf Segas 16Bitter.

Eine gewöhnliche Basketball-Simulation ist **Super One on One** nicht. Vielmehr geht es hier um einen Schaukampf zwischen *Jordan* und *Bird*, zwei der weltbesten Basketballer. Die beiden treten direkt gegeneinander an und spielen ohne Teamkollegen auf einen Korb. Dabei werden die zwei entweder von einem oder von zwei Spielern übernommen, können dribbeln, täuschen, rennen, blocken und natürlich die schönsten und spektakulärsten Korbwürfe vollführen wie beispielsweise den Helikopter, Hula-Loop oder einen Korbleger in Rückenlage.

Neben dem eigentlichen Basketballspiel enthält die Mega-Drive-Version noch zwei getrennte Wettkämpfe, nämlich den 'Dunking'- und den 'Drei-Punkte-Wurf'-Wettbewerb. Beim erstgenannten müssen zehn verschiedene Dunking-Varianten so perfekt wie nur möglich trainiert werden, beim zweitgenannten werden sogenannte 'Dreier' von verschiedenen Standorten unter Zeitdruck geworfen.

Im Gegensatz zur Ur-Version hat Super One on One an Grafik und Animation einiges zugelegt. Doch wenngleich es anfangs sehr zu motivieren weiß, kann es anderen Basketball-Simulation nicht den Ball reichen. Ich halte es nämlich auf die Dauer für wesentlich interessanter, in einer Mannschaft zu spielen und für einen richtigen Spielaufbau zu sorgen, als immer nur mit einem Männeken über den halben Court zu laufen. Viel an Koordination und ein Auge für die Mitspieler wird dabei nämlich nicht verlangt. Eingefleischten One-on-One-Fans oder Oldie-Sammlern kann dieses Programm jedoch getrost ans Herz gelegt werden. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	8
Sound	6
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ **Reinkarnation zweier Stars: Jordan und Bird.**

Das stählerne Reich

In einem ungewöhnlichen Stil präsentiert sich „Steel Empire", ein Shoot'em Up „der anderen Art", dessen äußerer Rahmen stark an Jules Verne, den französischen Romancier, der im 19. Jahrhundert die tollsten Science-Fiction-Stories verfaßte, erinnert.

STEEL EMPIRE

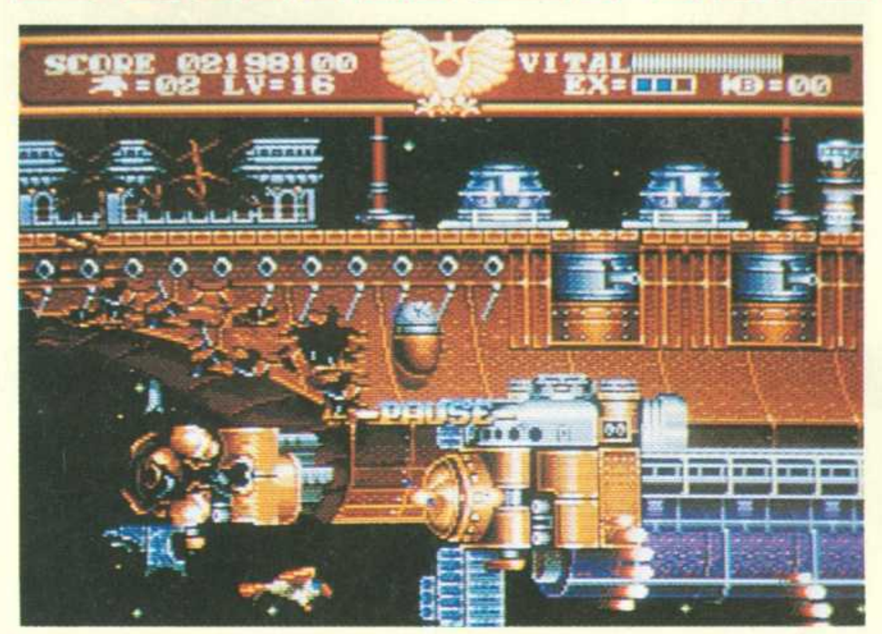
System: Mega Drive, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: HOT B, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Steel Empire spielt auch zur selben Zeit. Schauplatz des Geschehens ist das 'Kaiserreich des Stahls' (welches Land damit wohl gemeint sein könnte?). Wie auch in den Stories Vernes wurden in Hot Bs Produkt altertümliche Fortbewegungsmittel wie beispielsweise ein Flugzeug in Form eines Raubvogels, ein Zeppelin, Züge oder Schiffe - für damalige Verhältnisse - auf High-Tech getrimmt. Dies sieht schon kurios aus, ist man doch üblicherweise die flottesten Weltraumkreuzer und Riesenschlachtschiffe der fernen und vielleicht nicht erreichbaren Zukunft gewohnt. Zudem kommt die tolle Hintergrundgrafik, die diesen eigenen Stil nochmals kräftig unterstreicht und tatsächlich einer Verfilmung einer Verne-Story entstammen könnte.

Wer die Wahl hat, hat die Qual

Der Spieler nimmt wahlweise Kontrolle über das Flugzeug oder den Zeppelin. Jedes dieser Fluggeräte hat Vor- und Nachteile: Der Zeppelin ist schwerfällig, dafür jedoch recht widerstandsfähig; das Flugzeug hingegen ist flink wie ein Falke, hält aber weniger aus. Außerdem besitzen die beiden ein unterschiedliches Waffensystem. Ich persönlich gab dem kleinen Flieger den Vorzug.





▲▲ **Der hammerharte Endgegner (ganz oben) und ein antikes Schiff mitten im Weltraum.**



▲ **Seit wann können U-Boote fliegen?**

▲ **Flüssiges Scrolling in über einem halben Dutzend Ebenen.**

Flotter und ansprechender Sound sorgt bereits vor dem ersten abgegebenen Schuß für einen Motivationsschub. Kompliment, das Repertoire reicht von fröhlichen Stücken in bester *Wonderboy*-Marnier bis zu rasanten, ja gar dramatisch klingenden Kompositionen. Auch das Effekte-Spektrum läßt sich sehen bzw. hören: Über drei Dutzend FX sorgen für die richtige Baller- und Explosionsatmosphäre. Und davon gibt es ab Spielbeginn genug zu hören, denn die Kämpfer des Kaiserreichs lassen dem Spieler kaum eine ruhige Sekunde. Bei der Auswahl der Gegner ließen sich die Programmierer übrigens offensichtlich von *R-Type* inspirieren, denn auch bei Steel Empire gibt es solche Riesengegner wie im dritten Level des Klassikers. *Thunder Force III* stand vermutlich für den letzten Teil des zweiten Levels Pate, in dem es hyperschnell durch einen engen Felsentunnel geht. Sieben Level gibt's übrigens insgesamt.

An Fallschirmen oder kleinen Zeppelinen fliegende Extras erleichtern den Kampf gegen die Feindesschar immens. Apropos erleichtern: Wer will, der kann im Options-Menü nahezu alles, was mit dem Schwierigkeitsgrad zusammenhängt, seinen spielerischen Fähigkeiten anpassen. Vorbildlich!

Weniger vorbildlich leider die Tatsache, daß das Mega Drive schon dann arg in die Knie geht, wenn ein paar wenige Sprites auf dem Screen sind. Diesbezüglich haben sich die Programmierer nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Daß dies erheblich besser geht, bewiesen schon zahlreiche andere Spiele. Dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, daß Steel Empire ungeheuer motivierend ist. Es handelt sich zwar 'nur' um ein konventionelles Ballerspiel, besitzt dafür aber das gewisse Flair und weiß sich durch den ungewöhnlichen Stil geschickt von anderen abzusetzen. Tolle Grafik, super Sound und eine hervorragende Spielbarkeit zeichnen dieses Programm aus, was will man mehr? ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Las Vegas des kleinen Mannes

CASINO

System: Lynx, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Atari, Muster von: Hersteller.

Zugegeben, die Idee, große Casinospiele als Bildschirmgame umzusetzen, ist nicht gerade neu, aber dies auf dem Lynx mit relativ bescheidenen Möglichkeiten realistisch rüberzubringen, ist schon eine tolle Sache.

Per Steuerkreuz kann von Spieltisch zu Spieltisch gewandert werden und außerdem gibt es an der Kasse auch schon mal Kredit. Der Spieler hat die Wahl zwischen Black Jack, Roulette, Video-Poker, Jack-Pot und Würfeln. **Atari** hat dabei mit **Casino** neue Wege im Bereich Konsolenbedienung eingeschlagen.



▲ *Jackpot: das Groschengrab*



Zwar sind Video-Poker und der einarmige Bandit die reinsten Groschengräber, aber dafür gibt es beim Roulette und beim Black Jack (Siebzehn und Vier) echte Wie-gewonnen-so-zeronnen-Atmosphäre. Für den Würfeltisch sollte man sich schon etwas mehr Zeit lassen, denn die Regeln sind nicht sofort klar. Dazu kommt noch der begrenzte Bildschirm, der die Schriftzüge auf den einzelnen Wettplätzen mehr erahnen läßt, als daß man sie lesen könnte. Der Start mit 1000 Dollar und dem Wissen, immer noch für 1000 weitere Bucks kreditwürdig zu sein, verspricht bei vorsichtigem Einsatz einige Stunden Spielfreude. Alles in allem ist Casino eine würdige Umsetzung des Reizthemas Glücksspiel. Auch für die Systemspieler dürfte das Game einen Reiz haben, denn zu jedem Tisch gibt es eine Statistik. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	in Arbeit
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Galaktischer Ballerspaß

SUPER ALESTE

System: SuperNES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Hersteller: Toho Co., Ltd., Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart.

All diejenigen, die dank vergangener Ruckelorgien auf dem SuperNES (zu recht) meinten, man könne in Sachen Technik nichts besseres als beispielsweise 'Gradius III' der Kiste entlocken, müssen Ihre Meinung revidieren. Denn nicht nur 'Super Contra' bewies Kritikern Gegenteiliges, auch 'Super Aleste' kann in jeder Hinsicht überzeugen.

Vielen dürfte dabei der Titel 'Aleste' bekannt vorkommen, denn es gab dieses Shoot'em-Up bereits für Segas 8- und 16Bitter. Beide Versionen unterschieden sich jedoch total voneinander. So auch die SuperNES-Fassung, welche von **Toho Co., Ltd.** hergestellt wurde und wie beinahe jedes Programm für diese Konsole den Beititel 'Super' trägt. Dies nicht zu unrecht, denn **Super Aleste** ist in jeder Hinsicht super. Das fängt allein schon bei der Levelanzahl an: Über die Distanz von genau einem Dutzend Level geht die Alienhatz. Ganze acht Waffensysteme, durch freigeschossene Symbole jederzeit auswechsel- bzw. erweiterbar, sorgen dafür, daß dieses Unterfangen nicht unlösbar wird. Verdammt schwierig ist Tohos Werk nämlich ohne Zweifel, vor allem dann, wenn man vom 'Normal-' in den 'Hyper-Mode' umstellt! Ohne einer vernünftigen, gut ausgebauten Bewaffnung läuft da nichts mehr!

Doch egal in welchem Modus man auch spielen mag, Scharen der unterschiedlichsten Alien-Kreationen schwirren dem geplagten und stark geforderten Spieler stets um die Ohren. Da heißt es kühlen Kopf bewahren und ganz locker durch die schier endlos vielen Geschosse der Gegner durchmonövrieren. Wem dies nicht gelingt, der hat erst gar keine Chance, in einen höheren der teils ewig langen Level vorzustoßen, an deren Ende natürlich auch ein Endgegner auf sein Frühstück – den Spieler – wartet.



▲ *Tolle Grafik . . .*



▲ *. . . und super Effekte!*

Super Aleste ist mehr als nur eine vertikal scrollende Ballerorgie, und dies nicht allein der Tatsache wegen, daß im zweiten Level beispielsweise mal nach rechts und links gescrollt wird, bzw. das Riesenraumschiff sich in diese Richtungen unter dem Spieler bewegt. Nein, dieses Spiel ist beinahe schon eine Huldigung an das Genre. So vereint Super Aleste Elemente beinahe eines jeden Klassikers; unübersehbare Spuren führen so beispielsweise zu *Gunhead*. Doch dank der hervorragenden Programmierung und dem Einsatz grafischer Leckereien, sei dies verziehen. So ist es eine Pracht, Riesen-Weltraumbasen aus der Tiefe des Alls auftauchen zu sehen, welche dann plötzlich in selbiger wieder abtauchen. Oder beispielsweise der besonders schöne Endgegner in Level sieben, der nicht nur gezoomt, sondern auch verzerrt, also gezogen und gequetscht wird. Das sind jedoch längst nicht alle Effekte, die gefallen können, Super Aleste verfügt noch über eine ganze Reihe anderer grafischer Nettigkeiten. Nicht minder gut sind übrigens die flotten Sounds, die richtig gut zum Spielgeschehen passen, teilweise jedoch zu sehr an bekannte Pop-Stücke erinnern, wie ich meine.



„Aleste – nie war es so wertvoll wie heute."



Super Aleste ist ein Shoot'em-Up, das von seiner technischen Seite dem Spieler keine Wünsche offen läßt. Trotz der Vielzahl von Sprites auf dem Screen, geht das SuperNES nie in die Knie. In Anbetracht der vielen Objekte und Effekte sicherlich eine mittlere Meisterleistung. Nur ein einziges Mal konnte ich bemerken, daß das Ganze etwas langsamer wurde. Übrigens ist Tohos Werk hervorragend spielbar. Es ist zwar schwierig, bleibt jedoch stets fair, und auch, wenn sich zwei Dutzend Bullets und Aliens auf dem Screen tummeln, findet sich immer ein Ausweg. Zwar werden schwächere Spieler bei diesem 'Slalom' schnell 'die Nerven verlieren', doch können diese ja die endlos vorhandenen Continues verbraten, um letztendlich weiterzukommen. Wer dies nicht tut, bekommt ein Programm, an dem er einige Zeit zu knabbern hat – dank des variablen Schwierigkeitsgrads. Zwei Kritikpunkte seien mir jedoch zu erwähnen gestattet: Manche Level sind quasi eine Art Zwischenlevel, sprich sehr kurz (drei & sechs), und die Endgegner sind verhältnismäßig einfach zu besiegen, der Weg dorthin ist wesentlich steiniger. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Konsolen

Vier Fäuste aus Japan

RIVAL TURF

System: Super-Nes, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Jaleco, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Jetzt gibts wieder dicke Lippen. Bei Jalecos neuestem Spiel heißt das Motto erst schlagen, dann fragen.



Wie schon bei ähnlichen Spielen dieser Gattung ist wieder mal die Freundin des Spielers vom lokalen Bösewicht entführt worden. Also ruft man seinen besten Freund zu Hilfe und prügelt sich munter quer durch die Stadt und noch weiter.

Soweit nichts Neues an der städtischen Front. Sechs Level, jeweils in drei Stages unterteilt, gilt es von allerlei extrem unsymphatischem Volk zu säubern. Natürlich dürfen auch die Endgegner am Levelende nicht fehlen. Richtig Spaß kommt allerdings erst auf, wenn man die Tour zu zweit spielt. Da ist zum einen Jack Flak, der schmale Techniker, der mit artistischen Einlagen seinen Gegnern ordentlich Flak gibt, zum anderen Oozie Nelson, groß, breit und sehr effektiv.

Die Grafik geht in Ordnung, nichts Weltbewegendes, aber ganz nett anzusehen. Die Musik wird auf Dauer etwas eintönig, läßt sich aber zum Glück auch abschalten. Der Schwierigkeitsgrad dürfte auch Anfänger nicht überfordern, Profis sollten vorsichtshalber erstmal probespielen. Für ein Spielchen zwischendurch ist Rival Turf allemal geeignet, längerfristig fehlt allerdings die Abwechslung. So könnten mehr Gegner bzw. mehr Level nicht schaden. ■

gag



▲ ***Doppelaxel mit Abzügen in der B-Note***

Marcus meint:

Rival Turf zieht – genau wie die anderen Prügelgames – seinen Spielspaß hauptsächlich aus den unbekannten Bösewichtern, die mit neuen Kampftechniken das Vorwärtskommen erschweren. Abwechslungsreiche Schlag- und Trittorgien der Helden sorgen im Zwei-Personen-Betrieb für einige Stunden Unterhaltung – aber für den Preis???

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

TIERISCH S·T·A·R·K

Achtung: ATARI setzt 10 „Luchse“ auf freien Fuß!

Und Du – ja, genau Du – hast die Chance einen zu gewinnen. Doch um eine der **10 Lynx-Handheld-Konsolen** mit jeweils einem Spiel zu ergattern, mußt Du ersteinmal drei Fragen richtig beantworten. Da aller guten Dinge bekanntlich drei sind, läßt ATARI obendrein noch **3** starke „Mini-Laptops“ namens **Portfolio** springen ... Wenn das nicht tierisch gut ist!



Die Fragen:
1. Welche Firma ist Erfinder der Videospiele?
2. Wie viele Farben kann das Lynx gleichzeitig darstellen? a) 8 aus einer Palette von 512 Farben, b) 16 aus einer Palette von 4.096 Farben oder c) gar keine, denn das Lynx verfügt nur über einen schwarz/weiß-Screen
3. Welche zwei Spiele für das Lynx wurden in dieser Ausgabe getestet?

Nun die richtigen Antworten geschwind auf eine Postkarte und bis spätestens 31. Juli an die **ASM, Kennwort: ATARI, Postfach 870, 3440 Eschwege.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



ATARI®

Endstation Hollywood

CORVETTE ZR 1 CHALLENGE

System: NES, geplant für: -, empf. VK-Preis ca. 100 DM, Hersteller: MB, Muster von: Hersteller.



Selten habe ich mich so lange mit einer Rennsimulation beschäftigt wie mit **Corvette ZR 1 Challenge** . Nicht etwa, weil das Game so nervenaufreibend ist, sondern wegen der verflixten Gangschaltung via Joyboard, die einen erstmal schwitzen läßt, bis man's raus hat.

Allein gegen den Computer oder einen Freund geht es dann auf die Piste – genauer gesagt gibt es deren neun, die man im Zweispielermodus auch dann durchjagt, wenn einer der beiden nicht ins Ziel kommt. Ursache hierfür könnte zum einen sein, daß einem das Benzin ausgeht und man die Kanister, die ab und zu am Straßenrand herumliegen, nicht rechtzeitig abrasiert. Beim Einzelspieler ist entscheidend, daß man schneller als der NES-Gegner ist.

Insgesamt neun Rennstrecken gilt es nonstop zu absolvieren – Endstation ist Hollywood. Wie gesagt – im Zwei-Spieler-Modus erreichen beide das Ziel, egal wie oft man gewinnt oder verliert.

Der Bildschirm ist in drei Teile gesplittet. Oben fährt der Wagen, der an der Spitze ist, unten rechts sein Verfolger und links davon ist ein großes Feld, das von den Zeichen „ZR 1" geschmückt wird. Nun kommt's: Sobald der Verfolger (ich) den Verfolgten eingeholt hat, wechselt der eigene Wagen von unten nach oben.

Ansonsten ist das, was man auf dem Monitor sieht, eigentlich immer dasselbe, wenn man den Hintergrund mal außer acht läßt. Wüstenhafte Landschaft mit Bushaltestellen (oder sollten das Kakteen sein?), die lediglich durch eine andere Farbgebung verändert wird. Hinzu kommt, daß das Ganze bei 192 Meilen pro Stunde auch noch zu ruckeln beginnt.

Der Sound klingt wie in Urzeiten des C-64 – außer Gebrumm und Gescheppper war nix (Titelmusik? TitelMUSIK??). Wenn dann nach neun Runden einfach Schluß ist und man von vorne beginnen darf, wird man dem verschwendeten Geld für dieses Game nachweinen. ■

Klaus Trafford



▲ **Bildschirm wechsle Dich . . .**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	1
Realitätsnähe	4
Motivation (allein)	7
Motivation (zu zweit)	1
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

Wie ich lernte, die Bombe zu lieben

MISSION: IMPOSSIBLE

System: NES, geplant für: - , empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt.

Geheimnisvolles tut sich in den Top-Regionen der Spionage-Ringe, Aufregung macht sich breit: Dr O ist entführt worden! Ob dieser Doktor O der Bruder des berühmten Dr No ist, sei dahingestellt, doch der Doc ist sicherlich ein gefährliches Werkzeug in den Händen seiner Erpresser, denn er hat das Verteidigungssystem der USA entworfen. Damit nun nicht die bösen Mächte des (Nahen?) Ostens Kapital aus diesem Fang schlagen können, werden drei Top-Agenten ausgesandt, um den Aufenthaltsort von Doctor O zu erkunden und ihn zu befreien.

Der Spieler steuert alle drei Agenten je nach Geschmack und Einsatzort der insgesamt sechs Levels. So kann Max z.B. mit einem Gewehr und 10 Bomben dem Gegner zu Leibe rücken, während Grant per Faust und durchschlagenden Bomben den Weg frei macht. Subtiler bringt's Nick: Er benutzt entweder einen Bumerang oder tarnt sich in der Uniform seiner Gegner.



▲ **Heiße Fighter in der Kanalisation, aber wo ist die Geisel?**



Mission Impossible ist aber beileibe keine stupide Ballerei. **Konami** schickt die Helden vielmehr auf einen verzwickten Erkundungsauftrag. Informanten warten in ordinären Cafés oder geheimen Gängen. Türen öffnen sich nur mit Schaltern in völlig anderen Räumen, durch Codeeingabe oder mittels Passierschein. Darüber hinaus warten noch Gefahren in Form von Säureseen, entfesselten Winden oder Labyrinthen auf die Wagemutigen. Kein Zuckerschlecken, das aber durch die Continue- und Paßwort-Funktionen des Spiels zur einer wahren Freude wird. Mission Impossible bietet viel Action-Spaß! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

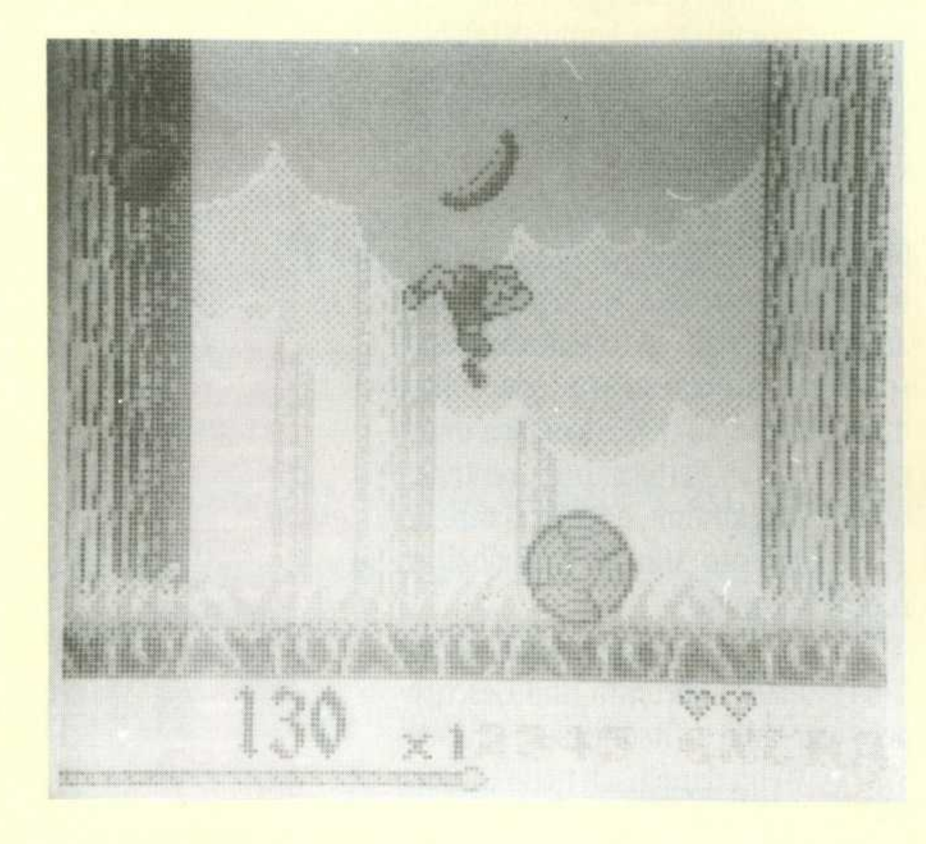
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Buckel und Bananen

SUPER HUNCHBACK

System: Game Boy, geplant für: - empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Ocean of America, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg; Zapp Games, 6500 Mainz.

Wie das Heldenleben nun mal so spielt: Irgendwo gibt es immer einen Fiesling, der nichts besseres zu tun hat, als hübsche Mädels zu verschleppen. Und natürlich kommt auch gleich der passende Held, der die holde Maid retten muß. So auch in einem unbekannten Land auf dem Game Boy. Der Fiesling heißt Halfenpounder, was noch nicht sonderlich spektakulär wäre. Die gekidnappte Dame heißt Esmeralda, und da ergibt es sich fast zwangsläufig, daß der Held einen Buckel hat, und daß Glocken eine wichtige Rolle spielen. Diese markieren nämlich die einzelnen Abschnitte, die unser Held in neun Leveln unter Zeitdruck durchqueren muß. Ansonsten hat er relativ wenig zu tun, seine Haupttätigkeit besteht vor allem darin, den zahlreichen Fallen auszuweichen und zwecks Highscore-Erlangung herumhängende Früchte einzusammeln.



▲ *Let's jump again . . .*

Ocean hat mit **Super Hunchback** ein Jump'n-Run-Spielchen ohne besondere Höhen und Tiefen abgeliefert. Technisch ist das Spiel ganz gut gelungen und weist neben guter Spielbarkeit einige nette Gags auf, allerdings ist das Spielprinzip doch schon etwas abgenutzt. Leider wurde auf ein Paßwort-System verzichtet, so daß man das Spiel immer wieder von vorne beginnen muß. So bleibt die Geschichte vom bukkeligen Bananensammler ein solides Geschicklichkeitsspiel ohne große Sensationen, Freunde des Genres können ruhig einen Blick riskieren. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

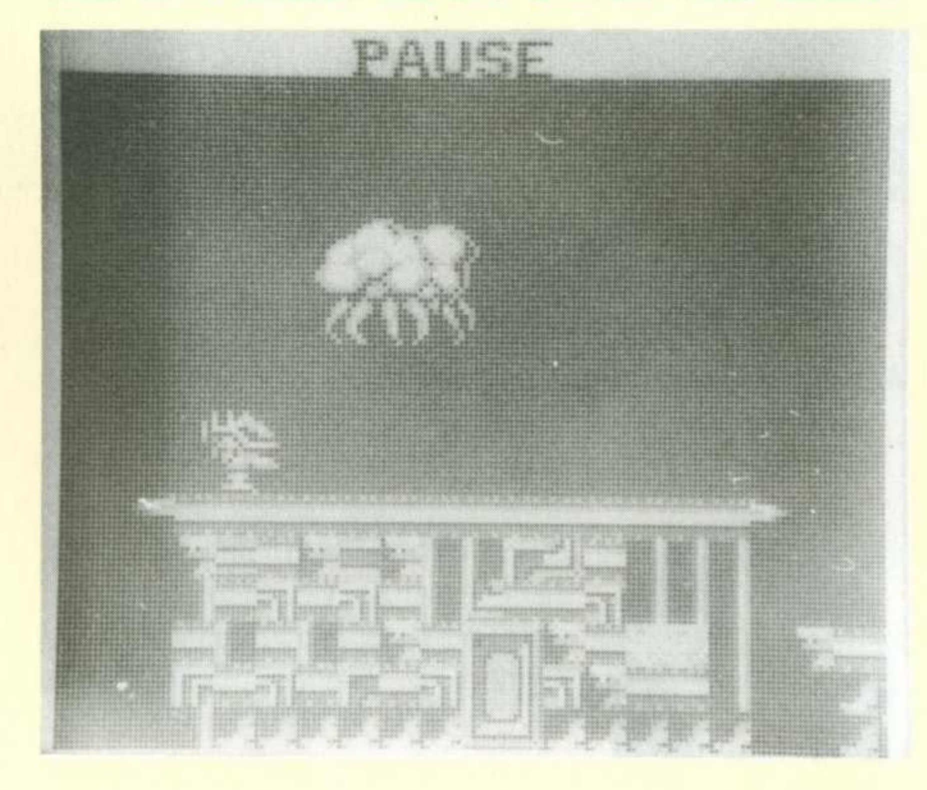
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Kevin und der Robbie

STAR SAVER

System: Game Boy geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Taito, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg; Zapp Games, 6500 Games.

Jetzt hört doch alles auf. Nicht nur, daß die Aliens die Erde erobern wollen, nein, sie entführen auch noch den kleinen Jungen Kevin und wollen, daß er ihnen dabei hilft. Als dieser keine Lust dazu hat, werfen ihn die bösen Aliens kurzerhand über Bord. Während er allein durch den Weltraum treibt, begegnet ihm Tom Wolf, ein Roboter, der wie Kevin die Aliens nicht leiden kann. Zusammen entwickeln die beiden einen Plan, das Unterfangen der Aliens zu durchkreuzen. Mit dieser ebenso netten wie hahnebüchenen Hintergrundstory legt **Taito** ein Spiel vor, das wie ein Hybrid aus Peterchens Mondfahrt und Star Wars mit einem kräftigen Klecks Jump'n Run aussieht. Der Plan der beiden sieht vor, daß Kevin sich in den Roboter setzt und durch dessen High-Tech-Ausstattung seine Fähigkeiten verbessert. Solcherart gepanzert hüpft Kevin über Asteroiden, Planetoiden und die Ringe des Saturn und gelangt so zur Basis der Außerirdischen.



▲ *Kevin, allein im Raum*

Unterwegs gibt es noch Extras einzusammeln, die die Leistung des Raumanzugs und dessen Bewaffnung verbessern. Schafft Kevin mal einen Sprung nicht so ganz und stürzt ab, kann er sich mittels Greifhaken retten (ebenfalls ein Extra, das eingesammelt werden kann). **Star Saver** ist niedlich, putzig, und nett anzusehen, steuert sich präzise und wurde nach dem Motto entwickelt: Besser gut geklaut als schlecht neu ausgedacht. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Schnellfeuer-Nägel!

NAIL'N SCALE

System: Game Boy geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Data East, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg; Zapp Games, 6500 Mainz.

Wer sich in eine Drachenhöhle begibt, der läuft Gefahr, zum Drachenfraß zu werden. Ein gar schröckliches Schicksal, das nun all den vielen Game-Boy-Spielern zu widerfahren droht, die sich mit **Nail'n Scale** von **Data East** einlassen.

Fünfzig Kammern umfaßt die Höhle des fiesen Oberdrachen Lore, und ausgerechnet in der am weitesten vom Eingang entfernten gilt es anzufangen. Eigentlich braucht Ihr nur Euer kleines Alter Ego auf dem Bildschirm so zu lenken, daß es den Ausgang der Höhle erreicht, in der es gerade steckt.

Daß die Ausgänge mit schöner Regelmäßigkeit hinter Halden riesiger, quadratischer Blöcke versteckt sind oder aber in schwindelerregender Höhe liegen ist zwar ein Handicap, aber Dank des großen Nagelvorrates des Helden kein allzu großes Problem. Der Bursche versteht sich darauf, die Stahlstifte mit den bloßen Händen in die Steine zu dreschen; springt er noch zweimal auf das aus dem Block ragende Ende des Nagels, zerfällt der Quader zu Krümeln und gibt den Weg frei. Mit der richtigen Technik lassen sich die Nägel auch als Leitern oder Waffen benutzen, angesichts steiler Wände und dutzender umherschwirrender Viecher ein angenehmer Nebeneffekt. Da die Wände der Kammern, die übrigens immer größer als ein Screen sind, manchmal aus besonders harten Steinen bestehen, gibt es neben den normalen Nägeln auch Explosionsstifte mit weit durchschlagenderer Wirkung.

Zwei-Spieler-Option, verschiedene Schwierigkeitsgrade, nette Musik, Feuerseen und unverwundbare Monster: Euch erwartet ein Spiel mittlerer Schwierigkeit, das auch zu zweit viel Spaß macht. Größter Mangel ist die fehlende Langzeit-Motivation, die sich nicht so recht einstellen will. ■

hs



▲ ***Nageln bis der Drache kommt***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPER SKWEEK (Lynx)

Hersteller: Lorciels CO., LTD, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Muster von: Atari.

Die Farbspritze auf den Rücken geschnallt, die Kaugummipistole im Halfter, bricht Skweek zum Feldzug auf, der Gargouils Land aus der Macht allerlei ziemlich unsympathischer Gestalten retten soll. Diese garstigen Gestalten haben die einst Rosaroten Inseln mit



Heute schon geskweekt?

dumpfem Blau überpinselt, und einige der Inselbewohner gefangengenommen. Skweek, der wie eine Mischung aus Igel und Badeschwamm aussieht, darf nun jede der 250 Zonen der Inseln mit seiner Farbspritze bearbeiten. Jedesmal wenn eine Region komplett rosa eingefärbt wurde, gehts im nächsten Schauplatz weiter. Die Lynx-Version von Skweek gestaltet sich als passables Geschicklichkeitsspiel mit leichtem Actioneinschlag. Die Power des Lynx wird recht gut genutzt; eine Zwei-Spieler- und Paßwortoption ergänzen das Spiel zu einem runden Ganzen. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	7

»GU





Traumwagen voraus

KONVERTIERUNG THE DUEL – TEST DRIVE II (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Ballistic/Accolade, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Gleich drei der teuersten Sportwagen der Welt stehen dem Mega-Drive-Besitzer bei The Duel – Test Drive II zur Auswahl. Das ist einer mehr als bei der Amiga-Fassung. Ebenfalls positiv zu erwähnen ist die Steuerung, welche jetzt um einiges exakter ist. Leider ist die Grafik noch 'ne Spur ruckeliger als auf dem Amiga. Auch nicht überzeugend sind Musik und Effekte. Sehr lobenswert hingegen, daß eine Batterie für die Erhaltung von Highscores und Bestzeiten sorgt. Dies ist für ein Action-Programm bisher leider unüblich und macht hoffentlich Schule. Insgesamt wurde The Duel zufriedenstellend umgesetzt, es hätte jedoch wesentlich mehr daraus werden können. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



KONVERTIERUNG TURBO OUT RUN (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sega, Japan, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Auch schon über zwei Jahre 'auf dem Buckel' hat Turbo Out Run, der Nachfolger des legendären Out Run, welches erst vor einigen Monaten für das Mega Drive umgesetzt wurde. Im Gegensatz zum Vorgänger fährt man nun einen F40 und keinen Testarossa mehr. Dieser 'Pferdewechsel' tat dem



Turbo Out Run kommt nicht an den Vorgänger heran.

Programm meines Erachtens jedoch nicht gut, denn viel von seiner einstmaligen Spritzigkeit ist nicht zurückgeblieben. So ist die Grafik nun lieblos ausgefallen und langsam, und auch der Sound mitsamt FX können nicht gefallen. Deshalb setzt lieber auf den 'alten Gaul', der wesentlich besser zu gefallen weiß, oder sattelt um auf Test Drive, bei dem Ihr auch einen F40 fahren dürft. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

◄ **Turbo Out Run Steiles Cover flaues Spiel**

Where in Time is Carmen Sandiego? (Mega Drive)

Hersteller: Electronic Arts, empf. VK-Preis: 150 Mark, Muster von: Virgin 2000 Hamburg 1.

Nun gibt es also Carmen Sandiego die vierte auch für das Mega Drive. Mit dem Titel „Where in Time is Carmen Sandiego?" tritt Electronic Arts nach diversen Lehrstunden über die Erde, Amerika und Europa zur Runde an.

Ausgerüstet mit einer Zeitmaschine, geht der Held auf die Jagd nach Carmen Sandiego. Aufgrund von historisch fundierten Hinweisen (Achtung: Lerneffekt!) muß sich der Spieler durch Zeit und Raum begeben. Zeugen geben dabei Hinweise auf das Aussehen des/der Gesuchten. Zwar ist der Ablauf so spannend wie eine Folge vom Schloß am Wörthersee, aber eine Erweiterung des Horizonts ist immerhin absehbar.

Fragwürdig bleibt jedoch die Ausstattung. Was nützt die deutschsprachige Version auf dem Bildschirm, wenn das beigepackte Lexikon eine amerikanische Ausgabe ist. Für den Preis hätte Electronic Arts wenigstens ein deutsches Nachschlagewerk zulegen können. Deshalb kann es nur eine Durchschnittsnote für das ansonsten gute Spiel geben.

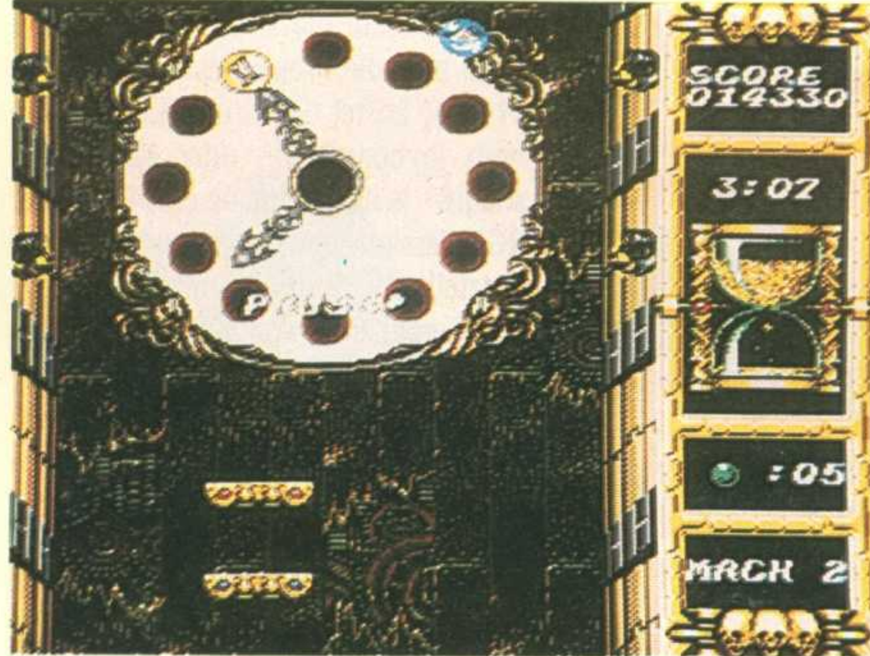
cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

POSITIV: Einfache Bedienung (alle Altersklassen)
NEGATIV: Nicht besonders sinnvolle Ausstattung für hohen Preis.

Lerneffekt	10
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Da schlägt's gleich zwölf . . .

KONVERTIERUNG DEVILISH (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sage's Creation, Inc., USA, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Daß das gute alte 'Breakout' nicht immer nur in altbewährter Manier abgekupfert werden muß, zeigte uns bereits vor längerer Zeit Devilish auf dem Game Gear. Nun saust die Kugel auch auf dem Mega Drive durch allerlei düst're Gegenden, stets irgendwelche Mauerbrocken und Dämonen zerstörend. Ja, richtig gehört, Dämonen gilt es bei dieser Variation des Klassikers entweder allein oder im Team zu besiegen und das über fünf Level hinweg. Die Grafik bringt dabei das gruselig, finstere Flair ganz gut herüber. Auch der Sound fügt sich nahtlos ins Geschehen ein. Zwar macht der ebenfalls an die Schattenwelt angelehnte Flipper 'Devil Crash' mehr Spaß, doch wird das Breakout-Fans wenig interessieren, und sie werden an dieser Modifikation ihre Freude haben.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Krimistunde und Geschichtsunterricht ▶

ALIEN SYNDROME (Game Gear)

Hersteller: SIMS CO., LTD, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wenn eine Raumstation durch Aliens verseucht ist, alle Besatzungsmitglieder gefangen wurden und einer die Kastanien aus dem Feuer holen muß, ist es wieder einmal an der Zeit, sich sein Game Gear zu schnappen und den harten Kerl raushängen zu lassen.



Invasion der Schleimbeutel

Bunt, hektisch und ganz schön wild gestaltet sich die Alienhatz. Vier Stockwerke, sprich Level, gibt es, die nach Gefangenen durchforstet werden müssen. Auch auf dem Game Gear gibt es die beliebten Extrawaffen und besonders scheußliche Levelwächter, die übles Benehmen an den Tag legen. Auch wenn das Spiel nicht gerade der jüngsten eines ist, Spaß macht es auch in dieser Version.

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Spitzentechnologie fürs Wohnzimmer

Der absolute Spitzenreiter unter den Konsolen, wenn es um Technik geht, ist zweifellos das 'Neo-Geo' von SNK. Keines der derzeitig auf dem Markt befindlichen Geräte vereint soviel Power unter seinem Plastik-Gehäuse wie das wohlgeformte und ganz in Schwarz gehüllte Neo-Geo, dem allein schon dank seines Designs, ein ganz besonderer Hauch von Exklusivität verliehen wird.



Bereits vor gut anderthalb Jahren kam das Neo-Geo erstmals aus Japan zu uns nach Deutschland. Zum stolzen Preis von 1000 DM für die Grundkonsole und runden 500 DM pro Spiel, war es *das* Spielzeug für 'Yuppies' schlechthin. Alle Welt mußte zugeben, daß es sich bei dieser Konsole um die bis zu diesem Zeitpunkt technisch ausgereifteste handelte, und trotzdem fand SNKs Wundermaschine letztendlich nicht sehr viele Anhänger – 'dank' des enorm hohen Preises. Kein Wunder also, daß es um die Edelkonsole recht ruhig bestellt war. Dies soll und wird sich nun ändern, denn seit geraumer Zeit verfügt SNK über eine deutsche Generalvertretung. Ins Leben gerufen wurde diese von *Björn Bersheim*, der sich gegen die 'Konkurrenz' durchsetzen und mit dem japanischen Konzern einigen konnte. Somit erhielt er die Exklusiv-Distributions-Rechte für Deutschland. Daß das Neo-Geo niemals einen solchen Stellenwert wie beispielsweise das *Mega Drive* von *Sega* einnehmen wird,

Höchste Technik-Power

ist Bersheim dabei klar. Dies ist auch nicht sein Ziel, vielmehr soll SNKs Wunderkiste weiterhin etwas Exklusives in der Szene sein. Dies freilich wesentlich zahlreicher als bisher.

Nicht mehr gar so 'exklusiv' wie damals sind die Preise heute. 'Nur' noch 749 DM kostet das Grundgerät mit einem Joyboard, TV- oder Monitoranschluß – je nach dem, ob eine PAL- oder RGB-Version gewünscht wird – und Netzteil. Die Programme sind bereits für 'Wenigkeiten' von 200 bis 400 Deutsche Mark erhältlich. Ein nicht zu verachtender Preis, bedenkt man, daß ein Mega Drive stolze 300 Märker kostet. . . .

Erhältliche Spiele

Action: Alpha Mission, Blues Journey, Burning Fight, Cross Sword, Cyberlip, Eightman, Fatal Fury, Ghostpilot, Joy Joy Kid, King of the Monsters, Last Guardian, Last Resort, Magician Lord, Mutation Nation, Nam-1975, Ninja Combat, Robo Army, Sengoku, Super Spy
Sport: Baseball Stars 1+2, Football Frenzy, Joe Success Boxing, League Bowling, Soccer Brawl, Super Baseball 2020, Thrash Rallye, Top Players Golf
Strategie: Mah-Jongg

Technische Daten

Hauptprozessor: 68.000er mit 12 Mhz getaktet
Coprozessor: ein mit 4 Mhz getakteter Z80
Speicher: 64 kByte Arbeitsspeicher, 68 kByte Video-Ram
Sound: FM Sound Generator, PSG, PCM; ist in der Lage 15-kanäligen Sound zu produzieren, davon sind sieben für Sprachausgabe
Bildwiederholfrequenz: 50 Hz beim PAL-, und 60 Hz beim RGB-Gerät
Aus- und Eingänge: zwei Joystick-Eingänge, ein Memory-Card-Eingang, Netzausgang (9V), ein AV-Ausgang, ein Kopfhörerausgang
Speichervermögen eines Moduls: maximal 330 Mega-Bit
Memory Card: Speicherplatz 2 kByte, batteriegepuffert (Lithium)
Joyboard: vier Feuerknöpfe, ein Start- und ein Select-Button

Was viele nicht wissen, ist, daß das Neo-Geo im Grunde gar keine Konsole, sondern ein reinrassiger Spielautomat ist, der lediglich für den Heimgebrauch 'konvertiert' wurde. Dies mag unglaubwürdig klingen, entspricht jedoch der Wahrheit. SNK, schon jahrelang im Automatengeschäft, produziert die original Spielhallenprogramme lediglich auf Cartridge. Das Spiel mit all seinen Komponenten bleibt dabei hundertprozentig gleich. Neuere Automaten beinhalten sogar dieselben Module. Mit Recht kann also behauptet werden, man habe einen Spielautomaten in seinem Wohnzimmer – und das in Weltatlasgröße.

Für diese außergewöhnliche, bisher noch nie dagewesene Videospiel-Power, sorgt im Inneren des Geräts ein mit 12 MHz getakteter 68.000er Prozessor (16Bit), dem ein 4 MHz Z80 (8Bit) hilfreich zur Seite steht. Der Speicher teilt sich in zwei Bereiche auf: 64KByte Arbeits- und 68KByte Video-Ram. Der 'riesige' Videochip sorgt

Was steckt im Neo-Geo?

dafür, daß 4096 Farben aus einer Palette von 65.536 gleichzeitig dargestellt werden können. Ebenfalls ist es möglich, bis zu 380 Sprites zur selben Zeit zu verwalten. Dabei kann ein Sprite maximal 16 x 512 Pixel groß sein. Dies mag zwar unglaubwürdig klingen, da die Bildschirmauflösung aus lediglich 320 x 224 Bildpunkten besteht, ist jedoch, wenn man dem Hersteller Glauben schenken darf, richtig. Ein Sprite kann also die Größe von über einem Bildschirm einnehmen. Die größte Stärke des Neo-Geo liegt übrigens in seiner Fähigkeit, Sprites stufenlos zu zoomen, also zu verkleinern und zu vergrößern. Toll, was für Effekte hierdurch erzielt werden. Untermalt werden die Grafikorgien durch Stereosound aus 15 Kanälen, wovon allein sieben für Sprachausgabe gedacht sind. Die Speicherkapazität eines einzigen Moduls ist schierer Wahnsinn: 330 Me-



▲ *Die Baseball Stars schlagen zum zweiten Mal zu . . . .*

gaBit, also 41,250 MByte passen auf ein solches Teil. Zwei Joyboards erlaubt das Gerät anzuschließen, ebenfalls einen Kopfhörer. Eine *Memory-Card*, für die ein eigener Port existiert, ermöglicht das Speichern von Spielständen auf selbiger. Diese können zu einem späteren Zeitpunkt nicht nur am selben Gerät, sondern auch in der Spielhalle genutzt werden. Dort stehende Neo-Geo-Automaten verfügen nämlich ebenfalls über einen solchen Schacht. Umgekehrt funktioniert das natürlich genauso. Interessant nicht nur für Freaks, die ihren Kumpels mal demonstrieren wollen, was sie können.

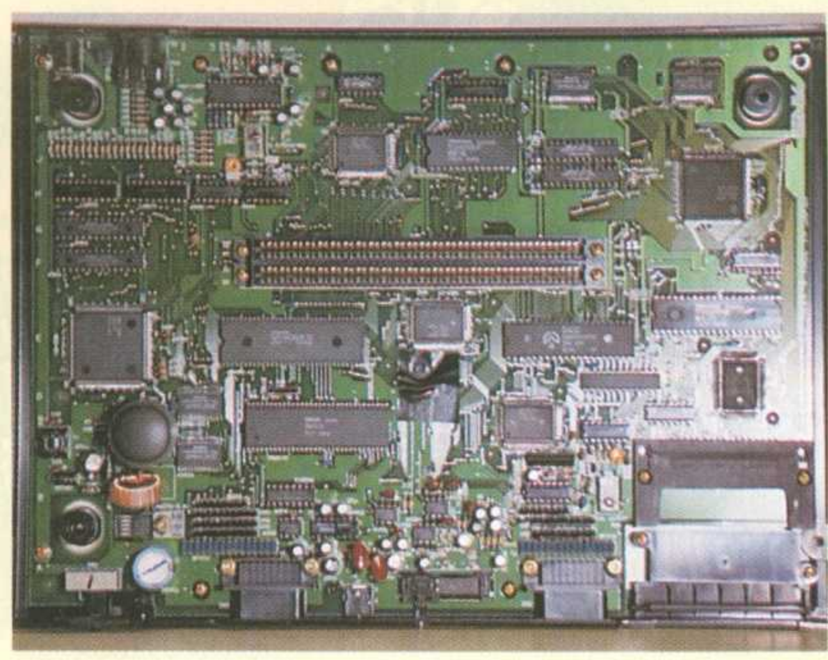
Mittlerweile sind knapp 30 Programme für das Neo-Geo erhältlich, in Zukunft sollen monatlich jeweils zwei hinzukommen. Die Qualität der Palette ist dabei gemischt. So gibt es wie für jedes System schwache, aber auch hervorragende Games. Zu letzteren gehören sicherlich *Nam-1975, League Bowling, Magician Lord, Baseball Stars* und *Top Players Golf.* Alles schon etwas betagtere Vertreter. Der nächste Überflieger wird wohl *Last Resort* sein, das nichts mit dem Nachtclub aus *Total Recall* zu tun hat, aber trotzdem reichlich Action-Kost bieten wird. Interessant am Rande: Das Spiel stammt von den *Irem*-Programmierern, welche 'die Seiten gewechselt haben'. Ähnlichkeiten zu *R-Type* sind also rein zufällig und in keinster Weise beabsichtigt.... Kräftig geprügelt wird bei *Fatal Fury* und *Mutation Nation*. Vor allem letzteres konnte einen guten Eindruck hinterlassen.

In Zukunft werden wir Euch natürlich in Sachen Neo-Geo auf dem laufenden halten und Euch Tests zu den neuesten Programmen liefern und hoffen, daß die Freundesschar des Neo-Geo schnell anwächst. Vielleicht werden Gerät und Spiele für den 'Normalsterblichen' dann auch noch einen Tick erschwinglicher. ■

Hans-Joachim Amann



▲ **Spiele-Power für 1000 DM: Die Konsole, das Joyboard, ein Programm und die Memory-Card**



Das Innere des Neo-Geo birgt viel Gutes und vor allem teure Chips, wie sie auch in SNKs Spielautomaten zu finden sind. ▶



▲ **Last Resort, der nächste Überflieger in Sachen Action.**

▲ **Gleich gibt's 'ne große Keilerei!**



... genauso wie die Jungs bei Sengoku II.

Compilation

Mit Volldampf ins Sommerloch

Kurz vor den allgemeinen Sommerferien überraschen uns einige Software-Firmen mit großartigen Compilations, die eigentlich nur dann in der Sammlung fehlen dürfen, wenn man die Spiele als Einzelexemplare besitzt. Und weil es gleich fünf Stück sind, die wir diesmal vorstellen, legen wir ohne lange Vorreden los . . .

Gleich zehn Games sind auf den **Power Hits** von Activision zu finden, die uns in der Amiga-Version vorlagen. Die einzelnen Titel versprechen nicht nur Vielfalt, sondern zum Großteil auch hohe Qualität: *Shanghai, Battletech, Fighter Bomber, Gee Bee Air Rally, Wicked, Championship Golf, Ports of Call, Little Computer People, Spindizzy* und *Hacker II* sind ab sofort im Sammelpack erhältlich.

Apropos Dizzy

Jener ist gleich fünfmal der Held in der Compilation **Dizzy's Excellent Adventures.**

Soweit - so gut, nun das Besondere: EIN Spiel, nämlich *Kwik Snax*, wurde bereits früher veröffentlicht. Die anderen vier erscheinen in diesem Pack erstmals auf dem Markt. Sie heißen: *Dizzy Panic, Bubble Dizzy, Dizzy - Prince of the Yolk Folk* und *Spellbound Dizzy.* Auch hier hatten wir nur die Amiga-Version als Testmuster.

Gleiches gilt für **Ubi Soft**'s Sammlung zweier Spiele, die man eigentlich haben sollte: *Mega lo Mania* und *First Samurai* sind als Zwillingspack zum Preis von einem zu haben.

Ultima, die zweite

Ultima - The Second Trilogy wurde jüngst von **Origin** herausgebracht. Alle Rollenspiel-Fans werden sicher froh sein, nun auch den vierten, fünften und sechsten Teil in ihre Sammlung aufnehmen zu können.

Bekanntermaßen gibt es immer wieder neue Liebhaber dieser Reihe - und für die dürfte die Compilation wohl eine Gelegenheit sein, die nicht alle Tage kommt. Wir bekamen sie als PC-Version.

Abschließend noch eine Sammlung für das CD-ROM - und was für eine! **The Magnetic Scrolls Collection** wurde ja bereits für Computer herausgebracht, nun kann man sich *Fish, Corruption* und *The Guild of Thieves* auch per Disc anschauen. Das Ganze servierte uns **Virgin Games.**

Klaus Trafford



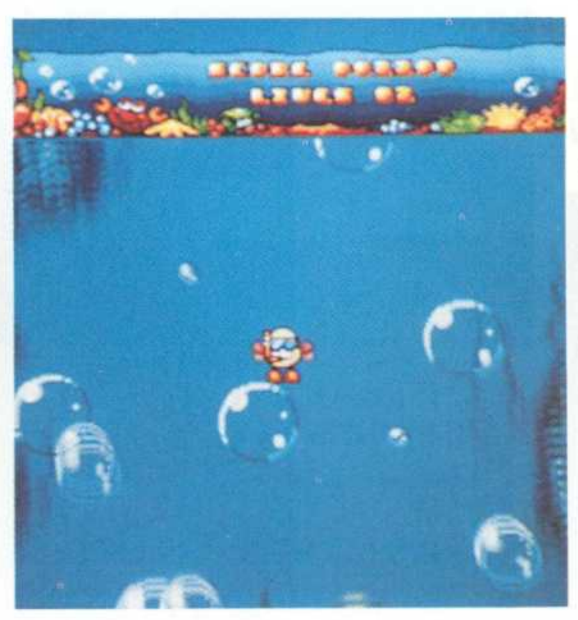
Ports of Call – das Büro



Spindizzy-Action mit dem Kreisel



Ports of Call – wohin mit den Schiffen?



▲ Bubble Dizzy – nettes Game in Pack

PERFEKT

Habt Ihr Lust, mal einen Abstecher nach Frankreich zu machen? Das trifft sich ja prima!
UBI-SOFT verlost in dieser Competition als
1.Preis: Ein Wochenende für zwei Personen im EURO-DISNEY bei Paris
2.Preis: Einen GAMEBOY
3.Preis: Ein Spielepaket von UBI-SOFT
4.-20. Preis: Je ein Spiel von UBI-SOFT
Dafür müßt Ihr allerdings Euer Gedächtnis in Betrieb nehmen, denn was wir wissen wollen ist:
— Wie heißt das neue Strategieprogramm von UBI-SOFT? —

THE ★ ★ ★ ★ ★ PERFECT GENTLEMAN







2

1

3



THE ★ ★ ★ ★ ★ PERFECT GENIUS



Scharf nachdenken, dann die richtige Zahl auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

ASM · Perfekt · Postfach 870 · 3440 Eschwege

Der Einsendeschluß ist der 16. Juli, der Rechtsweg ausgeschlossen.

UBI SOFT
Entertainment Software





Biete Software

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1.50, im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity ...

Amiga-Fans aufgepaßt! Biete PD-Software für A-500. Liste anfordern unter M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1

Verk. PD-Spielesoftware ab 1 DM. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: N.Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe

Amiga Top-Spiele z. verk.: z.B. Bundesliga Manager-Prof., Day of the Pharaoh, Wall Street Wizard, Ringside, Carrier Comand + weitere 24 Top Programme. Nach 17.00 Uhr Tel: 02256/3143

Verkaufe: Originalprogramme für PC Trans-World = 40.-, Indianapolis 500 = 30.-, Gunnship 2000 = 55.-, Chuck Yeager = 55.-, Missionsdisketten für Secret Weapons, P-38 u. P-80 je 25.- Zuschriften: Baum Markus, Postfach 2022, 8399 Rotthalmünster

Amiga: Verk. gute Orig. Spiele. PD Software ab 1 DM pro Disk. Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Verkaufe C-64 Programme für je 10 DM: Fußball WM-Manager, Spiel des Wissens, Wirtschaftsmanager, Eishockeymanager, Fußballstarmanager (alles Originale) Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

Austria: Verkaufe Module für Sega-Mega Drive von alt bis neu. Verkaufe auch Module für's Super Famicom. -günstig- Liste fordern bei: Maier Günter, Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis Austria

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1.50, im Abo billiger! Info + Liste auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity '92 ... SNT

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 70 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C.Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Public Domain Software für C 64. 265 Disketten inkl. 4 Diskboxen wg. Aufgabe des Hobbys, nur kompl. für 300,- DM VB zu verk., Tel: 0231/855181





ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

Verk. wegen Systemw. ST Org. Z.B. Monkey Island, Larry 3, Indy 3, Zak, Maniac Mansion, North & South, B. Manager, Fire & Brimstone, AMC, Hammerfist. Tel: 02391/14242

Suche Tauschpartner für MS-DOS!! Verk. auch Originalsoft. Auch massig Anleitungen vorhanden. Suche dringend CBS-Colecovision Spielkonsole mit Zubehör! Tel: 04551/83710, nur 17.00 - 21.00 Uhr.

Amiga und ST Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

ST-Org.: On t. Road, Larry III, Rick 2, Dragonflight, Ivanhoe, Lemmings, RBIZ, Space Q. III, Dungeonm., TNT, Milestones, Thalion First je 35 DM. O.Pfaff, Brunner-Hauptstr. 62, 8500 Nürnberg 50, Tel: 0911/831368 ab 17-22 h

Verkaufe die neuesten Computerspiele für Amiga 500 wie z.B. Secret of Monkey Island 2, Mad TV, Agonie u. Apidya für 15,- pro Spiel. Alle Original! Tel: 0261/23934. T.Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32

MS-DOS MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien

Günstige Amiga-Software abzugeben!!! Auch Anleitungen! Schreibt an: PD-Tom, Postfach 11, A-4522 Sierning! Sendet 1 Disk mit !!! *** Amiga *** Amiga *** Amiga ***

Viel Geld verdienen ohne sich anzustrengen! Die neueste Idee! Info gegen 10 DM bei: Uno-Marketing, Postfach 17, 8941 Erkheim.

Verkaufe Elvira II, Populous II, Robocop II u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, Postfach 43, A-1092 Wien.

PC-User aufpassen! Habe viele neue Spiele (Orig.) günstig abzugeben. Fordert doch einfach meine Liste an. Schreibt an: H.Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich.

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F. - Vom -Endt - Str. 13, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.



Atari ST / Amiga / PC Software (Org.) günstig zu verkaufen. Gratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel: 0222/4209912, Computertyp bitte angeben.

PC-Prg. günstig zu haben. Z.B. Eye of the Beholder 40.-, Pools of Darknes 35.-, Monkey Island II 45.-, Silent Service II 40.- bei Stefan Tel: 02161/208925

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

PC*PC*PC*PC Neueste PD-Software günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt!!

DOS 4.01 neu komplett 100,- DM. DATA BECKER: Schnelleinstieg DOS 4.01 10 DM. Das Große Pers. Comp. Buch 25,-DM. 50 PD/SW Disks. Büro/Anw. 50,- DM. A.Tavassi, Pestalozzistr. 46, 8000 München 5, Tel: 089/2604607

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für ATARI ST günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für AMIGA günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Günstige Amiga-Software abzugeben!!! Auch Anleitungen! Schreibt an: PD-Tom, Postfach 11, A-4522 Sierning! Sendet 1 Disk mit !!! *** Amiga *** Amiga *** Amiga ***

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für PC günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen! Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5¼ DM	Amiga DM	Atari DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	78,50	—
92/18	Indy 4, dt. Vo. mögl.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	—	—
92/22	Kings Quest, dt.	82,50	78,50	82,50
92/23	ELVIRA II, dt.	82,50	72,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Might & Magic 3, dt.	82,50	68,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritian Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	69,50	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	64,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	64,50	—
92/31	Star Trek 25th., dt.	82,50	72,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	61,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	69,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AB, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Atari ST / Amiga / PC Software (Org.) günstig zu verkaufen. Gratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel: 0222/4209912, Computertyp bitte angeben.

AMIGA * AMIGA! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, Billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Verk. ASM 3/86 - 12/91 + Sonderhefte 250 DM, LYNX + Gauntlet 3 150 DM, PC-Soft (Swotl, Beholder 2, Startrek), GG-Spiele, 200 Zeitschriften o. tausche gg. GG-Spiele o. PC-Orig. o. Mega-Drive! Tel: 07258/8520

Systemwechsel! Biete ST-Software. Defender, Invest, Kaiser, Larry 2, Oil Imperium, Pipemania, Populous, Rings of Medusa, Sim City u.a. Tel: 0421/564085

Biete Ghostbusters 2, North & South, Lords of the Rising Sun, Future Wars, Search for the King; alle orig.-verpackt + Anl. Tel: 05752/1045

Verkaufe Amiga Software F-19 Stealth Fighter u. Hero's Quest Originale zusammen 100 DM. Chr. Flehmke, Weinbergstr. 35, O-1560 Potsdam

Verk. ST. Org.: Turrican 1 u. 2, Batman the Movie, Double Dragon 1 + 2, Knight Force, Indy 3 The Action Game, Cabal, Turn n' Burn, Human Killing, Machine, Pacland, African Raiders, 20000 Meilen u.d.M. T, 0201442876

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Günstige Amiga-Software abzugeben!!! Auch Anleitungen! Schreibt an: PD-Tom, Postfach 11, A-4522 Sierning! Sendet 1 Disk mit !!! *** Amiga *** Amiga *** Amiga ***

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für ATARI ST günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für AMIGA günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

SOFTPOWER

Berlin

Special News

AMIGA
Might and Magic III Deutsch DM 89.-

IBM PC
Ultima Underworld DM 99.-
Aces of Pazific DM 89.-

Probieren erlaubt!

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert !

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für PC günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

Atari ST / Amiga / PC Software (Org.) günstig zu verkaufen. Gratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel: 0222/4209912, Computertyp bitte angeben.

MS-DOS!!! Verkaufe Might + Magic 3 DM 35,-, Civilization DM 45.-, *Mig 29, CstlMaster, Hard Drivin 2, Trivial Pursuit zus. für DM 50.-, Populous, Space Ace, Kick Off 2, Pipe Mania für zus. DM 50.- T 089/2289208

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

PC: Red Baron, F 15 SE II, WC I m. Mission, Gunsh. 2000, Chuck's Air-Combat je 40,- u.v. andere günstig z.B. Copy II PC 6.0 50.-, Works 2.0 100.- Tel: 07171/69174

***ST* PD-Soft sehr günstig!** Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland 1. ORIGINALE zu Superpreisen (Transworld, Powermonger, Winzer, usw.)

AMIGA * AMIGA! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, Billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Aust

C64 Freunde aufgepaßt. Verkaufe 1. und 2. Ausgabe von Magic Disk für nur 10 DM und Hero Quest für 20 DM, außerdem Invest für 15 DM, keine Raubkopien. Tel: 02684/3934.

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Verk. PC-Orig.: Gods - 25 DM, Star-Trek - 25 DM, WC-Special Operation - 20 DM. Tel: 0711/446242. Nach 18 Uhr anrufen, Robert verlangen.

MS DOS: Verkaufe "Grafiken und Symbole" Diskettenformat 5 1/4 Zoll, Neupreis: 198 DM für 100 DM. Telefon, Nach 17 Uhr: 0511/561753.

Verkaufe rund 400 gebrauchte Amiga Originale sowie gebrauchte C64 Originale (Disks). Liste gegen 1,80 DM bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Feinste PD Soft für MS-DOS. Jede 3,5 Zoll Disk nur 2,90 DM. Katalogdisk gegen 2,50 in Briefmarken. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Monopoly! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM Porto. Katalog anf.!



PC*PC*PC*PC Neueste PD-Software günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Robert Schneller, PF2, A-2703 Wr. Neustadt!!

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

GLÜCKSRAD! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

Super DEMOMAKER für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.!

AMIGA * AMIGA! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, Billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!



DOS 4.01 neu komplett 100,- DM. DATA BECKER: Schnelleinstieg DOS 4.01 10 DM. Das Große Pers. Comp. Buch 25,-DM. 50 PD/SW Disks. Büro/Anw. 50,- DM. A.Tavassi, Pestalozzistr. 46, 8000 München 5, Tel: 089/2604607

Anwender + Spielprogramme auf PD für den Atari. Jede PD nur 2,90 DM, 2 Katalogdisks gegen 4,50 in Briefmarken oder Scheck. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Super: Die besten 600 Amiga PD's auf einer Liste. Jede Super PD nur 2,-. Alle anderen PD Serien je 2,90 DM. Liste "The best of PD) und Info geg. 1,80 DM in Briefm. L.Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

PC*PC*PC*PC Neueste PD-Software günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Robert Schneller, PF2, A-2703 Wr. Neustadt!!

Amiga: Space Quest 4 (engl.), SQ 3 (dt.), Larry 3 (dt.), Rise of the Draton (dt.), Heart of China (dt.). Alle neu je 55,- DM mit Garantie. 18 bis 19 Uhr, 08582/1451.

Verkaufe Lösungen für PC und andere Systeme. NP pro Lösung 15 - 30 DM. Für 10 DM pro Lösung zu verkaufen. 0641/34435. Modem mit 2400 und Telefonkabel 200 DM.

Verkaufe für Game-Boy: Gemlins 2, Spuds Adv., Shanghai, Dynablaster, Quarth, Golf, Boulder Dash. Je Game 30 DM! Alle Moduls originalverpackt + Anleitung! Tel: 08225/1038, 18-20 h

"Verschenke" Atari ST Orig. Spiele. Kluge Leute schreiben noch heute an: Gerhard Kreutzer, Ziedlerg. 16/3/2, A-1233 Wien

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Amigasoft: Anwender, Anleitungen dt., Lösungshilfen sowie zahlreiche Games billigst abzugeben. Gratisliste anfordern bei ACA, Postfach 7, A-8943 Aigen/E.

*****Sega-Mega-Drive-Verleih***** Verleih der besten Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz

Verkaufe PC-Originale! Gateway to Savage Frontier 45 DM, Great Courts 2 45 DM, Starbyte Supersoccer 55 DM, Lord of the Rings 30 DM. Frank Steidle, Gänsäckerstr. 1, 7209 Denkingen, Tel: 07424/84562

PC-Originale: Space Quest 4, Kings Quest 5, Heart of China, Monkey Island 2. Alle Programme komplett in deutsch für je DM 55,-. Komplettverkauf für DM 200,-. T.Patermann, Tel: 04791/59656 nach 18 Uhr.

Verkaufe King's Quest V Org. eng., Ishido Org. deu. je 40 DM per Nachnahme. 0214/51388 nach 17.00 Uhr.

Amiga: IK+, Lord of Rising Sun, Iron Lord, Stadt der Löwen, In 80 Days around the World, Movie Premiere, Quest for Timebird, Super Quintet, Sextett 2, Highlights, Italia 90, Tel: 09371/68491 (Jonny)

Verkaufe Framework IV (originalverpackt) für 1100,- (VHB). Framework kostet neu 1298,- DM! Verkaufe für 40,- (VHB) grafisch rasantes "Stunt-Car-Racer" für IBM!!! Anrufen bei: 0451/493306: Schwesig.

128er-Club bietet gute PD-Software an (u.a. den 1. Flugsimulator für den C-128!) Liste gegen 60 PF Rückporto bei Uwe Schwesig, Dorfstr. 9 a, D-2406 Stockelsdorf.

PC-Prg. günstig zu haben. Z.B. Eye of the Beholder 40.-, Pools of Darknes 35.-, Monkey Island II 45.-, Silent Service II 40.- bei Stefan Tel: 02161/208925

Atari ST / Amiga / PC Software (Org.) günstig zu verkaufen. Gratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel: 0222/4209912, Computertyp bitte angeben.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1.50, im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity '92

Verkaufe Monkey Island 2 für 70 DM VB. Evtl. Tausch gegen Indy 4 oder Eye of the Beholder 2. Tel: 0441/85208 (Jan verlangen - ab 19 Uhr)

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

PC-User aufpassen! Habe viele neue Spiele (Orig.) günstig abzugeben. Fordert doch einfach meine Liste an. Schreibt an: H.Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich.

Verk. Amiga-Orig.: Mig-29, Face-Off, F15 II, Hill-Street, KQU, Loom, F-29, Invest, Wall-Street W., Blades of Steel, Larry 3, Oper. Stealth, Inter. Icehockey, Riskant + Glücksrad, Kick Off 2 + alle zus. Disks, Tel: 06405/3538

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

Konsolenfreaks aufgepaßt!!! Die Tips, Tricks, Cheats, Paßwortliste ist da. Für Megadrive u. Gameboy! Über 350 Tips, Codes usw. für 10 DM o. 100 ÖS (Scheine) an: C.Dahl, Feldstr. 53, W-2120 Lüneburg! Kennw: MDGB

Rollenspieler aufgepaßt! Verk. div. DSA Material (Das Schwarze Auge, Abenteuer, Kästen usw. Superbillig! Außerden: Div. ST-Originale. Liste kostenlos: C.Dahl, Feldstr. 53, W-2120 Lüneburg. Write or die!!!

Top: Amiga Tips, Cheats, Codes, Lösungsheft! Über 2500 Cheats, Codes usw. für 10 DM o. 100 ÖS (Nur Scheine) Lösungen zu aktuellen Games! 10 DM o. 100 ÖS an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Kennwort: Amiga !!!

Top: Atari Tips, Cheats, Codes, Lösungsheft! Über 800 Tips, Cheats usw. für 10 DM o. 80 ÖS (Nur Scheine)! Lösungen zu aktuellen Games! An: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Verk. ST. Org. u. DSA Sachen

Verkaufe Elvira II, Populous II, Robocop II u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, Postfach 43, A.1092 Wien.

Yo Demo-Freax!! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags (schon ca. 500)! Only PD-Stuff!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund.

Verkaufe für Game Boy: Gremlins II, Shanghai, Dynablaster, Quarth, u.a. Legend of Fairghail (dt. Original / Amiga)! Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 8876 J.-Scheppach, Tel: 08225/1038

Viel Geld verdienen ohne sich anzustrengen!„N Die neueste Idee! Info gegen 10 DM bei: Uno-marketing, Postfach 17, 8941 Erkheim.

C-64 Disks: Pirates, Duotris (Tetris), Glücksrad! 4 DM pro Spiel! Liste gegen 1 DM RP! S.Ronig, Bewerungestr. 47, D-4300 Essen 14

Achtung! An alle C-64 Adventure-Freaks! Biete Super-Powergame "Das Magische Schwert Skar" für nur 25,- DM (Neupreis: 49,- DM)! M.Höhn (bei Drawz), Prager Str. 11/1004, O-5069 Erfurt.

Verkaufe Sega Mega Drive + Extras + 25 Module! Verkaufe Sega Master System + 6 Spiele! Verkaufe 10 Spiele für PC-Engine + Nintendo. 0431/641670 0431/641670 0431/641670 0431/641670

Originale! PC: M&M3, WC2 je 50 DM Amiga: Kick Off, Drakkhen, Lurking Horror, Bloodwych, Starflight, BT 1, Interphase, Profimat 10 - 35 DM. Basic- und Assemblerbuch Amiga. 0941/563349, Stefan verlangen.

Verkaufe Atari Lynx Grundgerät mit passendem Netzteil und 2 Spielen (Rygar, Blue Lightning) für 350 DM (Neupreis 449,60 DM) Tel: 08541/8474

Amiga: Heart of China 45 DM, XCopy 5.2 mit Hardware 45, ASM-Hit Interphase 25 DM, Future Tanks + Sonic Boom 40. Matthias Filter, Dorfstr. 36, 2061 Westerau, Tel: 04539/292

Amiga PD! Amiga PD zu Superpreisen. Jede Disk nur 1,50 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert Katalogdisk gegen 2 DM RP an. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen.

Verk. MS-FS 4.0 50 DM; 3D Construction Kit 50 DM für PC; DR Mario für Gameboy 20 DM. 06131/882284 ab 18.00

Günstige Amiga-Software abzugeben!!! Auch Anleitungen! Schreibt an: PD-Tom, Postfach 11, A-4522 Sierning! Sendet 1 Disk mit !!! *** Amiga *** Amiga *** Amiga ***

Welche Box bietet 5 Gigabyte Soft, 170 Pins, Dutzende von Onlinegames und alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin. 030-3412912 300-16800 USR 8N1.

Amigauser! Kompletter Basic. und Cli-Kurs auf Disk. Vom Greenhorn zum Screenhorn! Lernen Sie programmieren! 29,- DM * Schuster Dominik, Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen.

Amiga Orig. Softw. Battle Isle, Powermonger mit 80seit. dtsch. Hilfs/Lösungsbuch, Viruscope 1.6-Antivirenprogr., alles mit Orig. Verp. und dtsch. Anleitung. Preis VS. Tel: 0234/294380

Verk. orig. für Amiga supergünstig Katakis 15.-, Falcon F-16 15.-, Heros of the Lance 15.-, FA 18 Interceptor 15.-, Deluxe Paint III 30.- Tel: 02161/208925 Stefan

Verkaufe Original Monkey Island f. 45,. DM und M. Island II f. 50,- DM für PC/VGA 3,5". Guido Lindemeyer, Kimbernstr. 24, 7036 Schönaich, Tel: 07031/51167

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Amiga: F-15 Str. Eagle II 55 DM, Aegis Draw 90 DM, Videotitler 70 DM, F 16 Falcon 40 DM, Jet 30 DM, Intercept. 25 DM, Deluxe Paint 3 70 DM, Holiday Maker 45 DM, Origin. Mouse 40 DM, Fancymouse 40 DM, Mig 29 SM Fullr. 65 DM, Tel: 07333/3857

MS-DOS MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien

Verk. 70 originale Amiga-Spiele (neue Software) für 10 - 40 DM. 0941/82082

Verkaufe Wasrsong, M&M, Starflight, Tecno Soccer 92, Phantasy Star 2, Buck Rogers, Populous, Afterburner 2 u. andere Mega-Drive Spiele. Tel: 0711/7970447 (Gaby) ab 18 Uhr.

Verkaufe PC/Amiga-Orig.: Star Trek, 25th Anniversary (PC) für 55 DM, Full Metal Planet (Amiga) für 35 DM. Tel: 0541/46679

Sehr umfangreiches Geschäftsprg. mit Kunden - Artikel - Lieferanten - Adressverwaltung; 3-fach Mahnwesen; 89,- DM; Demo-Disk 10,- DM wird beim Kauf voll angerechnet. Tel: 0208/479513, Fax: 50759

Verkaufe die neuesten Computerspiele für Amiga 500 wie z.B. Secret of Monkey Island 2, Mad TV, Agonie u. Apidya für 15,- pro Spiel. Alle Original! Tel: 0261/23934. T.Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32

Biete folgende Originale für ST: M1 Tank Platoon, Silent Service, Stunt Car Racer, Zack Mc Kracken, Jump Jet, Phoenix, Feuerstein. Preis n.V. Telefon: 02630/2617 Thomas

ST-Org.: On t. Road, Larry III, Rick 2, Dragonflight, Ivanhoe, Lemmings, RBIZ, Space Q. III, Dungeonm., TNT, Milestones, Thalion First je 35 DM. O.Pfaff, Brunner-Hauptstr. 62, 8500 Nürnberg 50, Tel: 0911/831368 ab 17-22 h

Verkaufe das Spiel "Happy-Memo" (PC, VGA) um 30 DM oder 200 ÖS. Diskettengröße und -Format angeben! Tel: (aus Deutschland 0043), (aus Österreich: 0) 74352049, A-4300 St.Valentin, Tannenweg 13.

Verkaufe Amiga-Originale: F-15 Strike Eagle II (50,-), Sim City (35,-), 3-D Construction-Kit (mit Videokassette und noch unregistr. User-Club-Karte) (65,-). Auch viele C-64 Originale. Tel: 08381/3563

Amiga und ST Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity '92

PC - 20 DM - auch CGA-Super-/, - N&S - HD2 - Kult - Starray - Speedball - Landsitz von Mortville mit Digi. Speech - ua. Call 05146/1248 (Mathias), nach 15 Uhr. Suche (habe) Amiga Mega-Demos!

Suche Tauschpartner für MS-DOS!! Verk. auch Originalsoft. Auch massig Anleitungen vorhanden. Suche dringend CBS-Colecovision Spielkonsole mit Zubehör! Tel: 04551/83710, nur 17.00 - 21.00 Uhr.

Verk. wegen Systemw. ST Org. Z.B. Monkey Island, Larry 3, Indy 3, Zak, Maniac Mansion, North & South, B. Manager, Fire & Brimstone, AMC, Hammerfist. Tel: 02391/14242

Verkaufe Steig. Hotelmanager 40.-, Bundesliga Manager Prot. 40.- für Amiga, 07944/2488 ab 21 Uhr.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity '92..

Suchen PC-Kontakte!! Schreibt an: Tony Ante, Put M. Ivanica 5, 57000 ZADAR, CROATIA! Anfänger sind auch willkommen!

-*AMIGA*- Verkaufe günstig TOOLS & GAMES (PD & Originale) wegen Umstieg * z.B. Larry 2 oder Monkey Island: 20.-, uvm. *Gratisliste: Wolfgang Felder, Schornreutew. 16, 798 Ravensbg.

Verk. PC + ST-Org. ST: H.S.Blues, F-29 Vroom, Traders; je 50 DM, zus. 180 DM. PC: HOChina 70 DM, S.Soccer 60 DM, Winzer 50 DM, Mig 29 MS F. 70 DM, zus. 220 DM. Schr. an Lars Brosius, Glück-Auf-Siedlung 17, O-4350 Bernburg.

Verk. f. Sega Master System Golf, Soccer, Rocky, Coplifter, Quartett, Hang On, Tennis, Volley-, Basketb., WGprix, Gl. Defense, After B., LP + Spiel, 30% unter NP. Alle Spiele zusammen = 600,- DM. 07473/8383

Suche Software

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche Spielmodule. Wenn Du an den Modulen keinen Spaß mehr hast: Bitte anbieten. Kaufe jede Menge. Evtl. auch Konsolse u. Zubehör, Adapter, Light Phaser usw. Tel: 0641/84874

Kaufe Amiga-Originale. Listen und Angebote an: Wolfgang Hübel, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche: Das Mega-Drive-Modul "Super Monaco Grand Prix (dt.)". Bis 40 DM. Ab 16.00 Uhr. Tel: 040/7683721.

Amiga Anf. sucht Hilfe! Programme, Spiele, alles willkommen. Listen an: R.Prinzler, Jahnstr. 6, 5042 Erftstadt 1. Midi-Prog. f. CT-670 werden auch benötigt. Danke!

Suchen Spiele für folgende Konsolen: Sega Mega Drive, Sega Master System, PC Engine, Nintendo, Super Famicon! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel, 0431/641670

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche Databecker Demomaker u. Erweiterungssets, Battle Isle, Think Cross, Think, Locomotion u.a., auch im Tausch. W.Wiesner, PF 202, O-7240 Grimma

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Tausche und vergebe: PC-ST Software. Info bei: ICS-Crew, Postfach 58, A-1107 Wien.

Suche SSI-Oldies: Imperium Galactum, Cosmic Balance, Rings of Zilfin, Shard of Spring, Phantasie 2, Computer Ambush, Realms of Darkness u.a.! Christian 05194/619

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche für Amiga 1000 in dt/dt. Anleitung: Dungeon Master, Jagd auf Roter Oktober, Chaos strike back, Mercenary, POW, Kennedy, Approach, Tanglewood (Orig.) Tel: 0911/618272

Dringend! Suche Grand Prix Circuit (von Accolade). Zahle gut! Sa. 18.30 - 21.30 Tel: 0751/45854 (Czaikowsky) R.Czaikowsky, Tobelstr. 9, 7987 Weingarten.

Deine Freundin ist weg, Dein Hund gestorben, Dein Fernseher kaputt? Du glaubst es kann nicht schlimmer kommen? Du irrst Dich! Katrin Box Berlin, 030/3412912, 300-16800 8N1

Suche Amiga, Sega Megadrive, Game-Gear od. Boy u. Module für alle Videospielgeräte. Evtl. Tausch gegen Atari 520 ST + Floppy ST 354 + Wertausgleich. Tel: 0641/84874

Suche f. Amiga 500 jegliche Art von Software, wie Spiele, Anwender, Demos, PD usw. Schickt Eure Listen an W.Wiesner, PF 202, O-7240 Grimma (auch Tausch)

Suche Game-Disk 1 von Champions of Krynn! Nur Originale! Biete dafür kompl. Original des Spiels Galvan! Thomas Di Lenardi, Tel: 06825/1675 - C = 64 -

Suche Hardware

Suche * Suche * Suche * Suche * Konsolen. (Famicom + Module, Mega D. + M., Master + M., NES + M., NEO GEO + M., GG + M., GB + M., LYNX + M., PC-Engine + M.) Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

A-500: Suche das Video-Backup-System von Rossmöller Handshake. Außerdem A-500 +, Action Replay II oder III. Game-Boy: F1-Race u.a.. Angebote an: D.Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg, Tel: 0931/613477, Fax: /613430.

Biete Hardware

Ich habe die absolut genialen Komplettlösungen, Karten und Tips für alle Spiele und Systeme!! Preise: 5 - 15 DM (bar/Scheck) S.Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel: 0421/237835

Verk. C64 + Floppy + Monitor + Centronics-Interface. Preis nach Vereinbarung. Illing S., Hauptstr. 22, 9413 Schönheide

Atari 520 ST, 1 MB ext. Laufwerk, Farbmonitor, über 100 Disks, div. Originale, Bücher, etc. NP über 1500.-, VB 600.- WAHNSINN!! Bis 22.00 Uhr 0405293796. ATARI ST! 0405293796

Modem 1200 Baud zu verkaufen, für 150 DM VB. Infrarot Joystick mit Empfänger für 90 DM VB. Melden bei Andre, Ludgeristr. 45, 4730 Ahlen, Tel: 02382/63370. Be fast.

Amstrad PC 8086, 640 K, 32 MB, VGA 256 K, 1ser, 1par, 2x Game, 3,5 LW + 14 Zoll Mon. + Software + Drucker NEC P 2200, FP 1800 DM. Tel: 09571/88664, abends Thomas

Verk. C64 + Floppy + Monitor + Centronics-Interface. Preis nach Vereinbarung. Illing S., Hauptstr. 22, 9413 Schönheide

Ich habe die absolut genialen Komplettlösungen, Karten und Tips für alle Spiele und Systeme!! Preise: 5 - 15 DM (bar/Scheck) S.Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel: 0421/237835

Atari 520 ST, 1 MB ext. Laufwerk, Farbmonitor, über 100 Disks, div. Originale, Bücher, etc. NP über 1500.-, VB 600.- WAHNSINN!! Bis 22.00 Uhr 0405293796. ATARI ST! 0405293796

Verkaufe Atari 1040 STF, Internes + externes Floppy, s/w (SM 124) + Farbmon. (SC 1224), 19 Orig. Spiele, Maus, Pad,, 2 Joysticks, 2 Boxen, alles 100% ok, Preis 1400 DM VB. Tel: 06772/6677

Pioneer-LDG mit Amiga-Interface, Dragons-Lair, Steuersoftware kpl. inkl. Versand für VB 950 DM zu verkaufen. Tel: 07524/8263.

Atari 520 ST, 1 MB ext. Laufwerk, Farbmonitor, über 100 Disks, div. Originale, Bücher, etc. NP über 1500.-, VB 600.- WAHNSINN!! Bis 22.00 Uhr 0405293796. ATARI ST! 0405293796

Ich habe die absolut genialen Komplettlösungen, Karten und Tips für alle Spiele und Systeme!! Preise: 5 - 15 DM (bar/Scheck) S.Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel: 0421/237835

Verk. C64 + Floppy + Monitor + Centronics-Interface. Preis nach Vereinbarung. Illing S., Hauptstr. 22, 9413 Schönheide

Verk. 1 Jahr alten A 500, TV Modulator, 80 Disks mit Box, 2 Joysticks, Mouse, 512 KB, für 850,-. Tel: 0611/405301, Marcus Bruder, Hermannstr. 22, 6200 Wiesbaden.

Verlassenes Mega Drive sucht neuen Besitzer (incl. Sonic); bin erst 2 Monate alt und wurde kaum benutzt; koste nur 250 DM, ruft an Tel: 02354/6159 ab 19 Uhr.

Megadrive Joypad 15,- DM, Gehäuse 25,- DM, Netzteil 15,- DM, NEO-GEO-Joypad 85,- DM. Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle, Tel: 0345/41082

Verkaufe Amiga 2000, 2 Laufw. int., Drucker Star LC-10, Monitor 1084, Mouse, Joystick, Lit./Zeitschr., ca. 200 Disk., komplett 1.900,- DM. Abs. Lindigkeit 0228/630536

Verk. C64 + Floppy + Monitor + Centronics-Interface. Preis nach Vereinbarung. Illing S., Hauptstr. 22, 9413 Schönheide

Ich habe die absolut genialen Komplettlösungen, Karten und Tips für alle Spiele und Systeme!! Preise: 5 - 15 DM (bar/Scheck) S.Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel: 0421/237835

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Sega Mega Drive mit 41 Spielen, 2 Arcade Power Sticks. VB: 1500 DM. Tel: 05921/75061 ab 17 Uhr. Nur Abholung oder Nachnahme.

Verkaufe Amiga 2000 mit 1084 S Monitor, AT-Karte mit 3 1/2 und 5 1/4 Laufwerk, 2. Amigalaufwerk mit 400 Disketten incl. Originalsoft und 2 Joysticks. Preis nach Vereinbarung. Tel: 08022/3777 (Mathias)

Atari 520 ST zu verk. inkl. Zubehör u. 10 Originalspielen. 600 DM VB. Melden bei Thorsten 0451/73596 Lübeck

Verkaufe Mega-Drive + 6 Spiele VB 500,-. Bare Knuckles, Moonwalker, mystic Defender, Mickey Mouse, Gynoug, Eswat. 08621/1612 nach 13 Uhr. Thomas Tobisch

Verkaufe: C 128 + 1541-2 + 70 Disks + Box + 2 Joysticks (Competition-Pro) + Datasette 1530 + Kassetten + Drucker MPS-1230 + Bücher + Maus. Alles 1 A Zustand. Preis: 675 DM. Tel.: 02456/3194

Verkaufe: NEO-GEO + 2 Joyboards + 7 Spiele (Magician Lord, Baseball, Nam, usw.) + Memory Card für 2000 DM. Mega Drive + Arcade Power Stick + 13 Spiele für 800,- DM! Nur komplett! 08165/4886 (Christian)

A500, 1 MB, 2. LW, 1084 Stereo-Color-Mon. A590, div. Programme, VB 1600. Kaum benutzt. Tel: 0511/748307.

Verkaufe Amiga 500, 2 3 1/2" Laufwerke, 1 MB RAM, 1084 Monitor, 100 Disketten, 3 Joysticks und Originale für nur 900 DM. Schreibe oder ruf an bei: Philipp Rosenkranz, Am Kräherwald 205/1, 7000 Stuttgart 1, Tel: 634812

Verk. 286-20 NEAT, 20 MHz, 1 MB, 44 MB, 10 ms HD, 1,2 + 1,44, NEC 3 D Multisync, Star LC 24-10 Drucker, nur kompl. für DM 1800 VHB. 06105/22266 Holger ab 17.00

Verk: Atari 520 ST + Drucker + 13 Orig. Spielen + 30 Disks + Diskbox + Mouse + 2 Joysticks + Handb. f. VB 750 DM. Tel: 06021/47875.

Laserdrucker mit 1,6 MB Speicher (incl. Speichererw.), 1 Jahr alt, Top Zustand, 5 Seiten/Minute, parallele + serielle Schnittstelle, keine Reparaturen, 2. Blatteinzug (je Einzug 150 Blatt), deutschem Handbuch, Neupreis: 2400, VP 1500 unter 06348/7108 (Volker) ab 17.00 Uhr.

C64 II + Floppy 1541-II + Diskettenbox + ca. 120 Disketten. Alles 100% ok, VB 450,-. Jens Kuesters, Dr. Baeumkerstr. 16, 5142 Hueckelhoven 9, + 2 Bücher. Tel: 02462/2242

A500, 1,5 MB RAM, mit Uhr und Festplatte A590, 20 MB, VHB 1300,- DM. Tel: 05201/5193 ab 20.00 Uhr. Handbücher sowie Startsoftware im Preis mit inbegriffen.

Verkaufe Atari STE (1 MB RAM) mit Philipsmonitor (CM 8802) u. vielen Spielen (Toki, Lemmings, ...) u. vielen Büchern, NP 1800.-, 1 J. alt, VB. 1200.- Tel: 07253/31772

C64 II + Floppy 1541 II + 3 Joysticks + Datas. + 171 Disks + 13 Org. (Action) + Atari 800 XL + Cass-Laufw. XC12 + 6 Spielcass. + Diskknipser (5,25") nur 670 DM. Tel: Rostock/713257 (Niko)

Verkaufe A-2000 m. 2. Laufwerk, 1084 S, Comp. Tisch, Originale (GFA-Basic, Pirates, Kick Off 2, Midwinter, etc.) + weiteres Zubehör. Preis VS, Tel: 02104/53574

Verkaufe: A500 + CM 8833 Monitor, + 20 MB Festpl. + 3 1/2" Laufw. + Disks + 1,5 MB Speichererw. + Sticks + Maus + Handb. f. ÖS 17.500 (CDTV + Zub. + 3 CD f. ÖS 9.000) Austria 065824813 ab 19 Uhr.

Verk. C 128 D, Farbmon., Drucker, Datasette, 3 Joysticks, Maus, Modul Action Replay 4, Giga-Paint, -Cad, Texto-, Datamat 128, DTP. VB 1000 DM (0231/730557, Martin Lattemann)

Verk. STE 1024, SM 124, Philips FM, Infrarot-Joy, 80 Disks + Orig. + Lit. 800 DM. Schr. an: Tino Thiemicke, Heinrich-Rau-Str. 10, O-4350 Bernburg.

Verk. Amiga 500 + Monitor (1084) + Computertisch + Handbücher + Spiele + Joystick u. Mouse geg. Gebot. Tel: 09179/1087

NEU! Lynx II + Netzteil + Pouch + 5 Games: für 350 DM Sega Mega Drive RGB + Netzteil + Scartkabel + M.Mouse + Eswat für 270 DM, LaserGame DiscSyst. + Dragons Lair + Thayers Quest für 950 DM (Amiga) Tel: 0037447/3112 oder /25005, Sebast.

A-500 Willst DU die ultimative Spielesammlung besitzen? Über 250 versch. Spiele! Komplett extrem billig! inkl. Diskboxsn und Übersichtslisten! Fordert meine Liste an. Privat! Gut erhalten! D. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg. Tel: 0931/613477, Fax: 0931/613430.

A-500: Verkaufe 2. Laufwerk für 100,- DM. Game Boy: Dr. Mario und Duck Tales (nagelneu! In Originalverpackung!) D.Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg, Tel: 0931/613477

Verkaufe Amiga 2000 mit 1084 S Monitor, AT-Karte mit 3 1/2 und 5 1/4 Laufwerk, 2. Amigalaufwerk mit 400 Disketten incl. Originalsoft und 2 Joysticks. Preis nach Vereinbarung. Tel: 08022/3777 (Mathias)

Verschiedenes

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbar, leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info von Thomas Schuster, Postgasse 7, 8137 Berg 1

Bis zu 100,- DM täglich! Leichte legale Tätigkeit. Ideal für Jugendliche. Info bei Hartmut Riecker, Leonhardstr. 41, 7332 Eislingen/Fils.

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Zu wenig Taschengeld? Dann verdient Euch doch einfach selber was! Bis zu 100 DM täglich Nebenverdienst! Für jeden sofort durchführbar, von Zuhause aus! D.Wienhusen, Rosenweg 76, 5840 Schwerte.

Top Nebenjob für Jedermann!!! Ein bis zwei Stunden täglich, für jung und alt! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Ch. Gattringer, Danielgranstr. 35/2/11, A-3100 St.Pölten, Österreich.

Über 400 Codes und ausführliche Lösungen (ab 50 Pf). Gratisliste anfordern bei: Oliver Albracht, Padberger Str. 26, 3538 Marsberg 12, oder ruft an: 02991/483 (Mo-Do ab 16 Uhr) !!!

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island I + II, Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079

!!! ACHTUNG, verkaufe ASM's !!! Von März '89 bis Dezember '90. Gut erhalten! Stück nuuuuur DM 3,-. Tel: 08434/1271 ab 18.30 Uhr. !!! (Andreas) näheres am Phone !!!

7800,- DM in kurzer Zeit durch legale Nebenbeschäftigung? Ja, und zwar für jedermann! Info ggn. 1 DM Rückporto von: Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst!

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 8/92 erscheint
am 10. Juli 1992

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 9/92 ist der
23. Juni 1992

TERMINE

Komplettlösung zu ü. 2000 Amiga, ST + PC-Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM, inkl. Porto je Lös.

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von Zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Verkaufe Liste über ca. 160 Zeitschriften aus dem In- u. Ausland, in denen man kostenlos inserieren kann für nur 5 DM (bar oder Scheck). Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg

Verkaufe ASM-Sammlung 53 ASM-Hefte aus den Jahrgängen 86/87/88/89/90/91 + 10 ASM-Specials + 6 Play Times. Preis VS. Tel: 09345/418 (Philipp)

Top Nebenjob für Jedermann!!! Ein bis zwei Stunden täglich, für jung und alt! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Ch. Gattringer, Danielgranstr. 35/2/11, 3100 St.Pölten, Österreich.

7500 DM monatlich! Völlig legale Tätigkeit für Jugendliche von Zuhause aus. Info gegen 1 DM Porto bei: Michael Gikorski, Stöffkensfeld 43, 4200 Oberhausen 11.

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island I+II, Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Bis 7000 DM Nebenverd. mon.! (Auch für Jugendl.) Leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info gg. frank. Rückumschlag. Rafael Schmidke, Payergasse 10/17, A-1160 Wien.

Verkaufe Original Lösungen Z.B. EOB 1, Ultima usw. NB 15-30 DM für 10 DM je Lösung abzugeben. 0641/34435. Modem mit 2400H und Telefonanschlußkabel für 250 DM.

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Verkaufe alle Ausgaben der ASM! Von 87/4 bis 92/5 (53 Ausg.) + Sp 1-5 u. Power Play: 2-6/88 + 10/88 - 8/91 (40 Ausg) * Alle Hefte 100% ok! * H.Willms, Esklumerstr. 4, 2957 Westoverledingen

Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich durch leichte Tätigkeit, für jedermann, von Zuhause aus! Auch für Jugendl. geeignet! Infos (geg. frank. Ruckumschlag): M.Ferfers, Degelsheide 3, 4152 Kempen 1.

Über 400 Codes und ausführliche Lösungen (ab 50 Pf). Gratisliste anfordern bei: Oliver Albracht, Padberger Str. 26, 3538 Marsberg 12, oder ruft an: 02991/483 (Mo-Do ab 16 Uhr) !!!

Top Nebenjob für Jedermann!!! Ein bis zwei Stunden täglich, für jung und alt! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Ch. Gattringer, Danielgranstr. 35/2/11, 3100 St.Pölten, Österreich.

Verkaufe sehr günstig Literatur (Bücher u. Zeitschriften, auch ASM und für C64, Liste gegen Rückporto. R.Esterer, Hofen 10, 8972 Sonthofen.

Kryptic Simulations Postspiele! 6-seitiges GRATIS-Info gegen 1 DM RP bei KS, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Briefspiele! Wir suchen Mitspieler. Infos bei: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen.

Habe ca. 270 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund. See ya

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Top Nebenjob für Jedermann!!! Ein bis zwei Stunden täglich, für jung und alt! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Ch. Gattringer, Danielgranstr. 35/2/11, 3100 St.Pölten, Österreich.

Zu wenig Taschengeld? Dann verdient Euch doch einfach selber was! Bis zu 100 DM täglich Nebenverdienst! Für jeden sofort durchführbar, von Zuhause aus! D.Wienhusen, Rosenweg 76, 5840 Schwerte.

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Double Trouble - SEGA (Mega-Drive u. Master-System) u. Nintendo Club! Bieten Clubzeitung, Tips, Tricks, Verleih. Wir bieten nicht immer das BESTE - aber immer öfters!!! Fordert Clubinfos an! Tel: 030/6849816.

Suche alle ASM-Bibliothekssoftwarekarten + Postkarten und suche preiswerten Technosound-Turbo-Sampler. Angebote an: 06898/24466.

Welche Box bietet 5 Gigabyte Soft, 180 Pins, Dutzende von Onlinegames und alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912, 300-16800 USR 8N1.

Wir veranst. Briefrollenspiele, z.B. World Power, Welt der Ritter. Infos gegen frank. Rückumschlag unter folg. Adr.: H.Tuchel, Pferdebrink 27, 4300 Essen 11

Kontakte

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von Zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Markt

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von Zuhause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

TOP-Nebenverdienst für jeden von zu Hause aus! Legal! 8000 DM in kürzester Zeit möglich! Auch für Jugendliche geeignet! Infos gegen 1 DM RP bei Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von Zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Top Nebenverdienst bis zu 100 DM täglich!,n Leichte Tätigkeit v. z. Hause aus (keine Heimarbeit). Info gg. R-Porto von: H.Bloos, Im Gehklingen 35, 6149 Rimbach.

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von Zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Tausche

Amiga: Suche Contax zwecks Demotausch! If you're elite 'n legal contact me by writing or calling at: Sven Worm, Güldenbergstr. 41, 5210 Troisdorf 1, W.-Germany ... or call: +49 (0) 2241-76816 (Sven) !!

Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

Hey IBM-PC Spielefreaks! Wer tauscht mit mir Original-Spiele und Programme? Bitte schickt mir eine Spieleliste an: Dirk Hien, Gewerbegebiet 7 a, 6576 Hennweiler

Suche/Tausche Soundblaster & VGA-Demos, Music, Intros und andere PC PD Soft. Suche Compositor und Modules. Michel Mohrmann, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark.

Verk. ASM 3/86 - 12/91 + Sonderhefte 250 DM, LYNX + Gauntlet 3 150 DM, PC-Soft (Swotl, Beholder 2, Startrek), GG-Spiele, 200 Zeitschriften o. Tausche gg. GG-Spiele o. PC-Orig. o. Mega-Drive! Tel: 07258/8520.

Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

Tausche PC-Orig., Basis 2:1. Biete Sil. Serv. 2, Elite +, Genghis K., Midwinter, Team Yank., Hard Nova, Imp., Ums 2, Mario A's RC, Red B., uvm. Suche: Swotl, 688, M1, Wing Com. + MD! Andreas 0431/371872

Atari ST Diese Anzeige ist für alle diejenigen die einen ST haben, aber finden, daß ihr Compi zu wenig beachtet wird. Das soll sich jetzt ändern. Wie? Info unter Horst Vogel, Postfach 16, 9721 Dittelbrunn!!!

Suche Famicom, mega Drive, Master NES-Us, PC-Engine Besitzer. Zum Tausch von Modulen. Verkaufe auch Module. A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Auch Handnelos.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Nur Games, keine Demos! Schickt Eure Listen an P.Maul, Judengasse 3, 6497 Steinau 7. 100% Antwort.

Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

Tausche Gameboy-Spiele mit + 10 DM! Super Mario Land, Quix, Fortress of Fear gegen Hunt for Red October, Turrican, Double Dragon 2. Tel: 02421/75537, Verl. Sascha.

PC-Spiele Monkey 2, KQ 5, Civilisation, Battle Isle, Command HQ u.a. Suche: Might u. Magic 3, Power Monger, Eye of the Beholder 2 u.a. Möglichst alle Spiele dt. Tel: 04181/39236 (Ralf)

Gewerbliche Kleinanzeigen

Einmal der Böse sein

mit Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefm.

Fantasy-Versand
Inh. Robert Elmshauser
Teichweg 6
3550 Marburg

IHR WOLLT FUN & ACTION BIS ZUM ABWINKEN?!

Stimmt, geht aber nicht?!
Geht doch! Mit dem neuen

MEGATHRILLER-PACK (10 DISKETTEN) (AMIGA)

TOPS-HITS-CHARTS-CHIPS-GRIPS
FÜR NUR 78,– DM
Nur von M. Kohn,
Postf. 74 01 57, 46 Dormund
(NICHT im Handel erh.!)

ACHTUNG!
Bitte nicht lesen!

EURO MEGA-DRIVE ohne Game nur 279,– DM – Einsteiger – Modell für Japan-Games

LYNX-VERSAND
UDO OESTREICH
SCHEVENSTR. 24
4650 GELSENKIRCHEN
TEL: 02 09/20 72 22 ab 16 UHR



LOGI SCANMAN 32

Max. Auflösung: 100–400 dpi, Graustufen: 32 und lineart (s/w), Systemanforderungen: Atari ST(E)/TT, Macintosh, Commodore Amiga 500, 2000, 3000, PC, XT, AT und PS/2 bis Modell 30, Lieferumfang: Steckkarte bzw. Interface, Software und Netzteil (komplett anschlußfertig)

ab DM **398,–** Handscanner mit 256 Graustufen auf Anfrage!

MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (0 72 63) 6 45 52

LYNX II

Grundgerät 199,00 DM
LYNX Spiele schon ab 29,00 DM
über 50 LYNX-Spiele lieferbar.

Software Versand Bergkamen
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Telefon: 0 23 07/6 15 32

BAVARIAN –

die ultimative PD-Serie für den Amiga jetzt mit 360 Disketten, davon 90% deutsch
Drei Katalogdisketten für DM 5,– bei

Friedrich Neuper,
Postfach 72
8473 Pfreimd
Tel.: 0 96 06/71 71

PC *3,5" oder 5,25"*	
Aces of the Pacific	89.90
Civilization dt	99.90
DSA Die Schicksalsklinge	99.90
Falcon 3.0 *	99.90
Eye o.t. Beholder 2	79.90
Might & Magic 3 *	89.90
Space M.A.X dt	89.90
Ultima 7 *	99.90
Ultima Underworld *	99.90
Wizardry 7	89.90
Amiga	
Abandoned Places	74.90
Amberstar	86.90
Black Crypt	69.90
DSA Die Schicksalsklinge	89.90
Eye o. t. Beholder 2	74.90
Gateway Savage Frontier	79.90
Might & Magic III	79.90
Pool of Darkness	79.90

Alle Preise inclusive Porto & Sicherheitsverpackung
Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Ausgewählte Freesoftware
für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

Katalog DM 2,– für Porto

MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5

***** SOFTWARE+ SPIELE FÜR PC *****

LOTTOSYS DM 42
WECKER DM 21
Adventure KLONDIKE 4+8
Player DM 64+88

*** V-Scheck oder Bargeld ***
*** schicken an: ***
*** CHST-V. SCHMIDT ***
*** Sindlinger Str. 54 ***
*** W-6234 HATTERSHEIM 3 ***

ATARI ST:
Public Domain Software!

Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
-Schnell+preiswert-

AMIGA

Low-Budget-Soft
Games ab 20 DM
Gratisliste

0 81 31/2 83 96
16 bis 18 Uhr

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

FUSSBALLSTAR

(AMIGA 1 MB/Drucker)

alle Namen, Daten können frei gewählt werden. 0 - 42 Mitspieler, POSTSPIEL- Teamchef selber gestalten 1-2 Din A4 Seiten Spielbericht.

DM 69,-

DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Computerspiele-verleih

für AMIGA, C64, IBM, ab 2,50 DM

CRAZY GAMES in
2370 Rendsburg
Neue Str. 2
Tel.: 0 43 31/2 81 80
Fax: 0 43 31/2 41 89
und
2400 Lübeck 1
Fackenburger Allee 82
Tel.: 04 51/47 10 00

Auch Verkauf: Zu super Preisen

Schalt um auf Farbe.

ATARI LYNX II. Enjoy Super Full Color Video Game Action Wherever You Go!
Blue Lightning Demo Included.

DM **199,–**



A.P.B.	ACT	1 Spieler	79.00
AWESOME GOLF	NEU	1–4 Spieler	79.00
BILL & TED'S EXC. ADVENTURE	NEU	1 Spieler	79.00
BLOCK OUT	GES	1 Spieler	79.00
BLUE LIGHTNING	SIM	1 Spieler	69.00
CALIFORNIA GAMES	SPO	1–2 Spieler	79.00
CHECKERED FLAG	ACT	1–6 Spieler	69.00
CHIPS CHALLENGE	ACT	1 Spieler	69.00
CRYSTAL MINES II	NEU	1 Spieler	79.00
ELECTROCOP	ACT	1 Spieler	69.00
GATES OF ZENDOCON	ACT	1 Spieler	69.00
GAUNTLET	ACT	1–4 Spieler	79.00
HARD DRIVIN'	ACT	1 Spieler	79.00
ISHIDO	STR	1 Spieler	79.00
KLAX	GES	1 Spieler	79.00
MS. PACMAN	GES	1 Spieler	79.00
NINJA GAIDEN	ACT	1 Spieler	79.00
PACLAND	GES	1 Spieler	79.00
PAPERBOY	GES	1 Spieler	79.00
RAMPAGE	ACT	1–4 Spieler	79.00
ROAD BLASTERS	ACT	1 Spieler	79.00
ROBO SQUASH	ACT	1–2 Spieler	69.00
ROBOTRON 2084	NEU	1 Spieler	69.00
RYGAR	ACT	1 Spieler	79.00
SCRAPYARD DOG	ACT	1 Spieler	69.00
SHANGHAI	STR	1–2 Spieler	79.00
SLIME WORLD	ADV	1–8 Spieler	69.00
S.T.U.N. RUNNER	ACT	1 Spieler	79.00
SUPER SKWEEK	NEU	1 Spieler	79.00
TOKI	NEU	1 Spieler	79.00
TOURNAMENT CYBERBALL	NEU	1–4 Spieler	79.00
TURBO SUB	ACT	1–2 Spieler	69.00
VIKING CHILD	NEU	1 Spieler	79.00
WARBIRDS	ACT	1–4 Spieler	69.00
XENOPHOBE	ACT	1–4 Spieler	79.00
XYBOTS	NEU	1–2 Spieler	79.00
ZARLOR MERCENARY	ACT	1–4 Spieler	69.00

Cleaning Kit 49.00, Adapter 35.00, Netzgerät 25.00 DM, Tasche ab 25.00 DM. Aktuelle Spiele auf Anfrage! Der Versand erfolgt innerhalb von 24 Stunden.

MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (0 72 63) 6 45 52

Gewerbliche Kleinanzeigen

CITY-DESIGNER

STRATEGIESPIEL FÜR AMIGA (512 KB/1 MB) & PC

Bauen Sie die Stadt ihrer Träume und werden Sie Bürgermeister

- 2–4 Spieler
- Auswahl aus über 75 Gebäuden
- Über 75 unvorhergesehene Ereignisse
- Telefonanrufe
- Zeitungsberichte

Und das Ganze gibt's für

NUR **25,–**

Bei: **KOALA-SOFT**
Andreas Masur
Allensteiner Str. 3
D-4460 Nordhorn
Tel.: 0 59 21/7 30 06

Versand per Nachnahme oder per Vorauskasse (Scheck oder bar)!

BAVARIAN –

die ultimative PD-Serie für den Amiga jetzt mit 360 Disketten, davon 90% deutsch
Drei Katalogdisketten für DM 5,– bei

Friedrich Neuper,
Postfach 72
8473 Pfreimd
Tel.: 0 96 06/71 71

*** ÖSTERREICH ***

PC+AMIGA
Soft und Hard.
Nur Postversand.
Nur Originale.
Gratisliste bei

P.C.
POSTFACH 38
A-1204 WIEN

14 PD Spiele

für AMIGA
(3 Disketten)

nur 10,– DM
incl. Versand

nur per Vorauskasse
(Schein/Scheck)

HOBBY-COMPUTER-SHOP
Peter Schulemann
Kreuzstraße 36
7850 Lörrach
Tel. 07621/2662

SCHON PROBIERT? GÜNSTIG + SCHNELL!

C-64/128 AMIGA IBM/PC
Software Hardware
C64-PD Zubehör

Fordern Sie noch heute unser neuestes GRATISINFO kostenlos und unverbindlich an!
Bitte Computertyp angeben?

DATA HOUSE SOFTWARE
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 48 46

** Manager-Paket **

5 tolle PD Manager
für den Amiga
nur 9,40 DM inkl. Porto
bei:

Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1
Info's GRATIS

C-64:

43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: +6,50)
»Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM ...**
Fordern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 950 Disknr. (>9200 Programme !) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan! »Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33/12 75 –



Wir führen Spiele und Zubehör für



AMIGA
PC
CDTV
ATARI ST
C64

News Software GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

☎ 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0221/671544
Bitte nur Händleranfragen!!

Selbständig machen mit einer

POSTSPIELFIRMA

(Wir liefern Hardware/ Software/Adressmaterial/ Betreuung)

Info bei DBZ
Elmendorferstr. 2
2900 Oldenburg

BvB–1. FC Eschwege: 3:3?!

FUßBALL IST UNSER LEBEN!

BUNDESLIGA-VERWALTUNG

ALLE VEREINE, LIGEN, TABELLEN, TOTO, etc. (AMIGA)

Nur 19,90 DM

M. Kohn, PF 740157
4600 Dortmund

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

STARsoft

GAME BOY	
Game Boy incl. Tetris	157,90 DM
Chessmaster	62,90 DM
Dr. Mario	51,90 DM
Super Mario Land	48,90 DM
Duck Tales	64,90 DM
Mickey Dangerous Chase	62,90 DM
Simpson's	62,90 DM
F1 Race	69,90 DM
WWF Superstar	62,90 DM
Teenage Mutant Turtles	62,90 DM
Hunt for red october	62,90 DM
R Type	62,90 DM
Nemesis II	62,90 DM
Choplifter II	59,90 DM
Final fantasy leg.	72,90 DM
Final fantasy leg. II	79,90 DM
MEGA DRIVE	
Turican	92,90 DM
Phantasy Star III	144,90 DM
Mickey Mouse	83,90 DM
Sonic the Hedgehoge	91,90 DM
F 22 Interceptor	92,90 DM

... weitere Spiele auf Anfrage

Versand erfolgt per NN+9,00 DM od. Vorkasse+5,00 DM
Ab 250,00 DM Bestellwert keine Versandkosten.
---24 Stunden Bestellservice---

SCHIFFBRÜCKE 8-9 W-2390 FLENSBURG

Tel.: 04 61/2 60 44

T-Shirt Drucke

auf weißen T-Shirts vollfarbig nach eurem Farbfoto
inkl. T-Shirt

DM 28

Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten.
Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!

h.o.t. color copy GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

FUSSBALLCOACH-Postspiel

DURCH DAS FERNSEHEN BEKANNT!

Saison 91/92, 1. + 2. Liga, alle aktuellen Namen, Training, Taktik, Strategie und komplettes Management.
2 DIN A4 Seiten Kommentar zu eurem Spiel.

Startaufstellung DM 49,– komplett!

DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg

Hard- und Software für Amiga und Neu CDTV



PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY
Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249



Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele • Telespiele
Handhelds • Zubehör • Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 • 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 • Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste
anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer !!!

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain
Disketten für AMIGA und
PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software • Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 • Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Computerspiele-verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES
2× in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717
Auch Verkauf: Zu super Preisen!

AMIGA HARD-SOFTWARE
UND PD-SOFTWARE!

Gratisinfo bei:

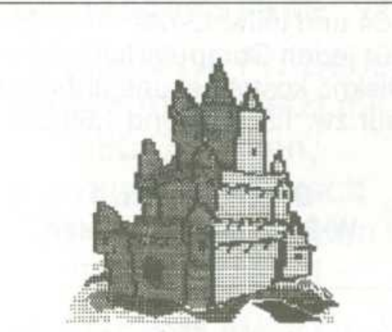
Datrex
Blindschacht 16
4390 Gladbeck

GÜNSTIG!

ENDLICH!
SCANWORKS JUNIOR
für den PC.

Rasterbild ade. SCANNEN in 64
Graust. Fotoqualität in Echtzeit.
Super Bild verw./bearb.
Für viele Scanner geeig.
Scanner MATADOR 105
64 Graust. 189,–

INFO
GEBAUER
Tel./BTX 0211/309233



Die Spielburg
Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

SECOND-SOFT-LAND

Originalprogramme aus
zweiter Hand nur für den
********* AMIGA *********
Wir haben ca. 600 Programme
in unserem Angebot. Von Top
aktuellen Programmen bis hin
zu Oldies, bei uns finden Sie
alles, und das zu fairen Preisen.
Fordern Sie also gleich unsere
kostenlose Preisliste an. Wir
kaufen auch Originalpro-
gramme an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841/81171

Public Domain
ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

KIKU DESIGN GROUP
...NEWS...NEWS.

Sonderdisc
– SPACE MISSION – 15,– DM
mehr Games ab 10,– DM,
auf Anfrage,

ATARI ST. Hotl.
Mo+Fr 17-20 Uhr
Tel. 0 21 66/68 16 96
oder
F. Kindel
Kreuelskamp 69
4050 Mönchengladbach 6
(pl. NN 8,50 DM/
V-Check 4 DM)

NEU
SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM,
C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"
Ca. 600 gebrauchte Spiele
WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME
aus zweiter Hand, immer aktuell
und immer superpreiswert

NEU – BTX – ANBIETER – NEU
UNTER: **•SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Ankauf von Orig. Hard- und Software
für Amiga und C-64
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!
Bitte System angeben!!!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

Videospiele Baier
0 23 09/7 40 91

Game Boy 149 Turtles II 63
Game Gear 249 Sonic 55
Monaco 44 Mega Drive 269
Quack Shot 65 Master II 139
Sonic 85 Asterix 85 Lynx 175
Toki 69 Turbo Sub 59
Super Fami: Jerry Boy 105
EDF 105

Alles günstig bei uns!
(ab 14 Uhr)

AMIDO ist DA
und bringt:

Software und mehr
für PC + AMIGA.
Fordern Sie gratis die
neuesten AMIDO! NEWS an!

AMIDO
Th. Heuss Platz
7012 Fellbach
Tel./Fax/BTX: 07 11/57 37 91

Public Domain &
Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40/7 54 43 52

SCHNELL-REPARATUR
DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

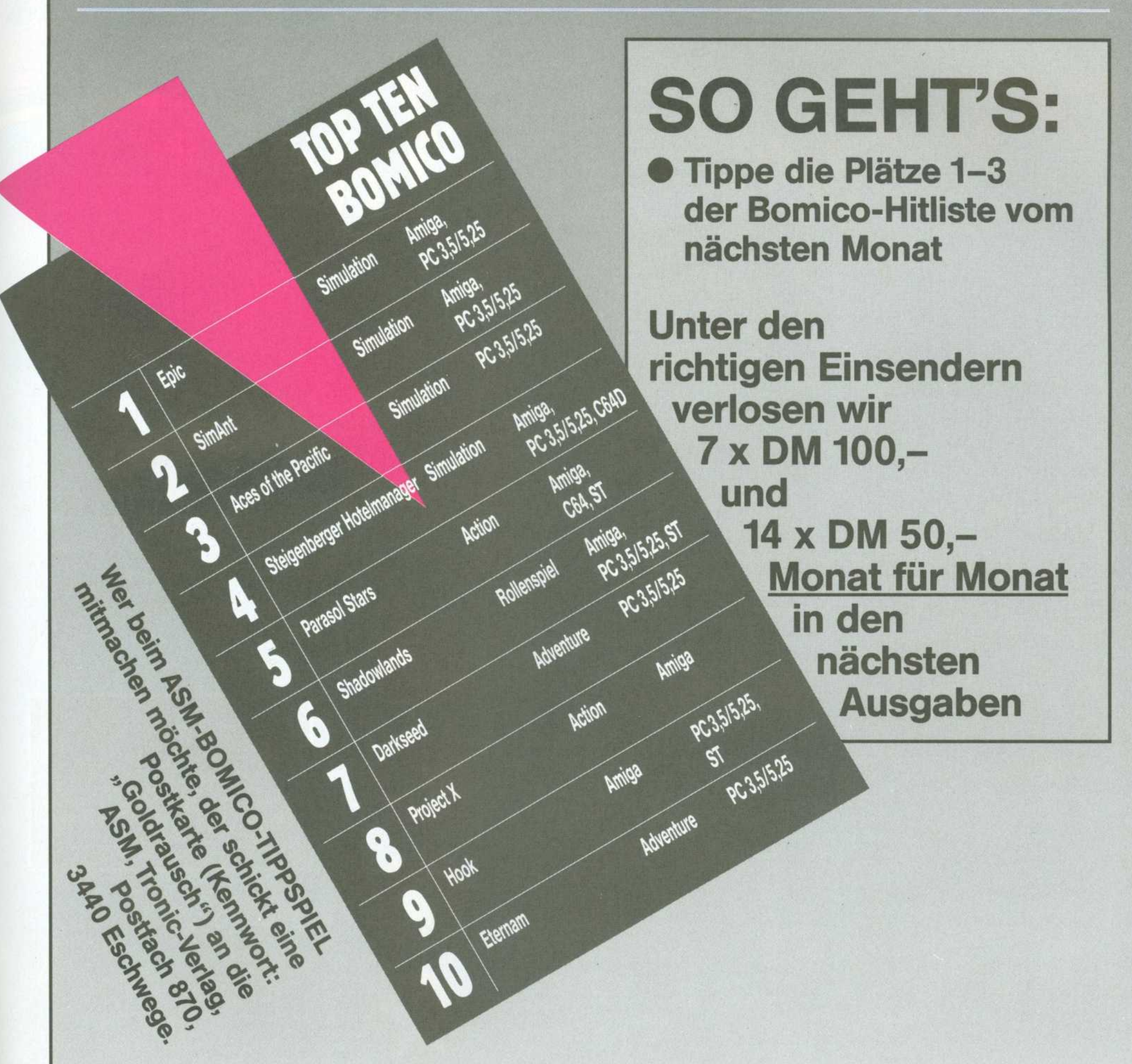
ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software,
  Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–



TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	System
1	Epic	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25
2	SimAnt	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25
3	Aces of the Pacific	Simulation	PC 3,5/5,25
4	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25, C64D
5	Parasol Stars	Action	Amiga, C64, ST
6	Shadowlands	Rollenspiel	Amiga, PC 3,5/5,25, ST
7	Darkseed	Adventure	PC 3,5/5,25
8	Project X	Action	Amiga
9	Hook	Amiga	PC 3,5/5,25, ST
10	Eternam	Adventure	PC 3,5/5,25

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– <u>Monat für Monat</u> in den nächsten Ausgaben

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

ASM Spielhalle

Hallo Freaks! Wir gehen in die vollen! Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe mit unserem Japan-News-Special hoffentlich den Mund schon ganz wäßrig gemacht haben, geht's heute wieder massiv an nagelneue Automatentests. Und was für welche: So stellen wir Euch z.B. exklusiv (!) KONAMIs neues Cartoon-Actionspiel G.I. JOE vor, haben vollhydraulisch das 3D-Abenteuer STARBLADE bestaunt und schreckten nicht davor zurück, das megaschwierige Ballerspiel AERO FIGHTERS durchzuspielen. Als schmückendes Beiwerk gibt's noch weitere News und einen niegelnagelneuen Flipper. Also: Auf ins Vergnügen! Michael Suck

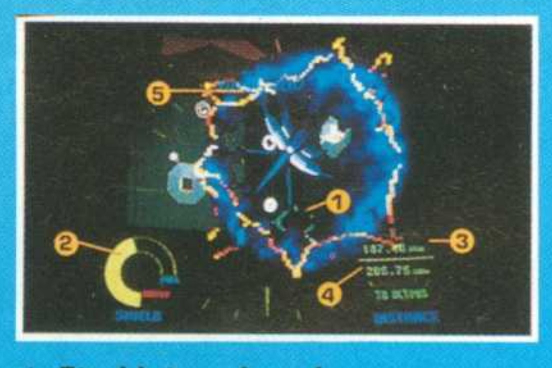
Was für ein Feeling! Angenehm gepolstert, sitze ich in der futuristischen Hydraulikkabine des **Starblade**. Zwei deutsche Märker später erwacht der riesige Projektionsbildschirm vor mir zum Leben. Erstes Level – kein Problem. Den Pilotenstick sicher im Griff, fliege ich auf die erste Staffel feindlicher Raumschiffe zu, die ihr Mutterschiff bewachen. Klare Sache, daß die Jungs, ebensowenig wie im Flimvorbild *Kampfstern Galactica*, eine Chance haben. Mit meinem Laser gebe ich ihnen Saures und schwenke dann, vom Computer geführt, in einem leichten Bogen auf die nächste Staffel zu. Das Fluggefühl dabei: Einfach herrlich. Die Vektorgrafiken gleiten soft und nett schattiert an mir vorbei. Selbst ein ganzer Meteoritenhagel wird vom Rechner problemlos bewältigt – nur nicht von mir. Denn als ich es in der dritten Stage mit Meteoriten, Weltraumminen und Kamikaze-Fightern zur gleichen Zeit zu tun bekomme, erwischt es mich voll. Mit einer heftigen Schüttelei der Kabine bekomme ich das Spielende sehr drastisch am eigenen Leibe zu spüren. Ich komme aber mit dem Schrecken und ein paar Münzen weniger davon.







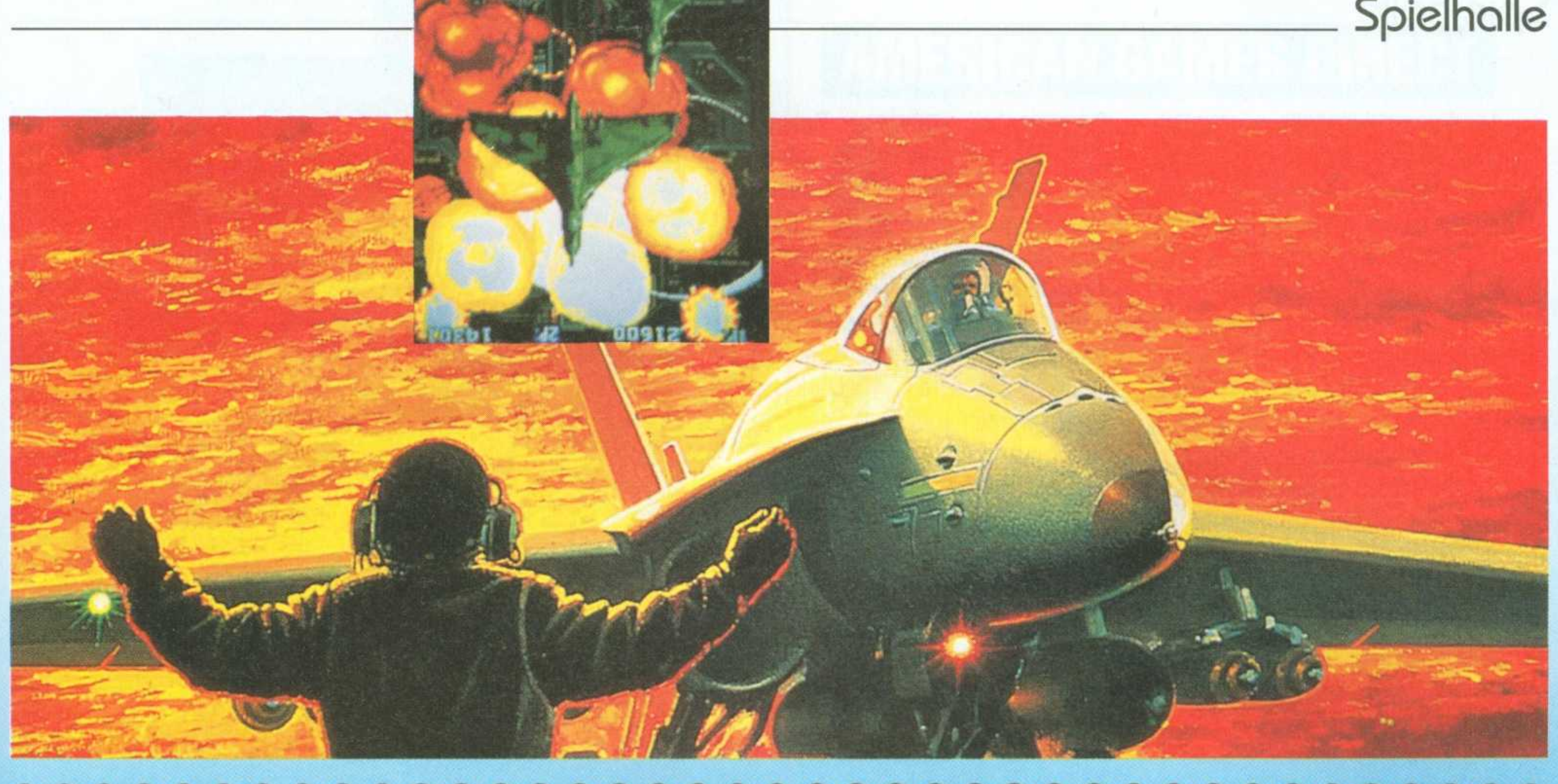
Wer dieses Gefühl gern selbst nachvollziehen will, darf dies jetzt in vielen Spielhallen tun. Starblade war zwar schon auf der IMA im Frühjahr angekündigt, ist aber erst jetzt überall präsent. Die Story und der Spielablauf sind zwar nicht so prall, doch reißt die tolle Technik wieder alles raus. Bei dem Aufwand sind zwei Mark sicher keine Geldverschwendung!



▲ Ein kleiner Levelüberblick von Starblade



▲ Die Tiefen des Alls sind voller Gefahren



Siebenfaches Verderben

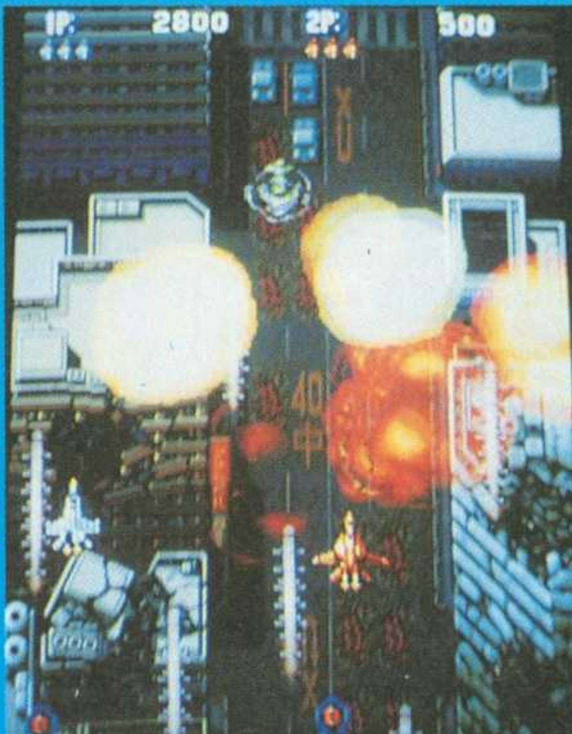
Nicht ganz so aufwendig, aber dafür um einiges anspruchsvoller, zeigt sich das neueste Produkt von **V-System**. Sieben gnadenlos hammerharte Levels haben die japanischen Designer für **Aero Fighters**, so der Titel des Werks, zusammengetragen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen! Selten war ein Ballerspiel nämlich so schwierig und doch so ungeheuer motivierend. Quasi als Nachfolger des legendären *Raiden* setzt dieser Vertikal-Scroller noch mal einen drauf. Wer die fixen Panzer, tieffliegenden Stealth-Figter und feuerspuckenden Endgegner überleben will, macht diese Reise durch die Hölle am besten zu zweit und nutzt konsequent die vier möglichen Power-Ups, geht sparsam mit den Smart-Bombs um und steuert ansonsten schlafwandlerisch durch die schmalen Lücken, die das feindliche Geschützfeuer läßt. Beim Test waren wir erstmal geschockt, wie schnell die Credits den Bach runtergingen, doch dann ließ uns das Game nicht mehr los. Die Folge: Ein kaputter Stick, Muskelkater bei Guido und mir und das befriedigende Gefühl, von allen Aggressionen befreit worden zu sein.

Aero Fighters ist wohl eindeutig ein Game für hartgesottene Profis, aber die werden an dem toll inszenierten Budenzauber, dem fetzigen Sound und den olivgrünen Grafiken für Wochen ihren Spaß haben. Nur Mut!





▲ **Ballerspiel de Luxe: Aero-Fighter ist hammerhart und toll gemacht**



▶ **Nur mit besten Waffen überleben die Aero Fighters**

Karate Kid würde blaß werden

Ebenfalls für wahre Champions präsentiert **Capcom** in diesem Monat die überarbeitete Fassung von *Street Fighter II* unter dem Titel **Street Fighter II Champion Edition**. War es bislang so, daß der karatewillige Spieler „lediglich" aus vier Charkteren auswählen konnte,



▲ **Der Street Fighter im neuen Gewand – orientalisch eben. Aber sonst ändert sich nichts. Nur: Raider heißt er jetzt . . .**



▲ **SFIICE: Jede Spielfigur kann gewählt werden.**

um den fiesen Obersöldner im asiatischen Stil auszuknocken, so kann jetzt jeder Charakter, auch einer der bösen (!), zum eigenen Helden auserkoren werden. Ebenfalls neu: Im zwei-Spieler-Modus können beide Spieler den *gleichen* Charakter auswählen, um endlich und definitiv festzustellen, wer denn nun von ihnen der bessere Street Fighter ist. Und damit die alten Street Fighter Fans ebenfalls voller Freude zu Street Fighter II EC greifen, wurden die Background-Grafiken komplett überarbeitet. Stellt sich nur die Frage, ob man bei all den verschiedenen Tritten und Schlägen der einzelnen Spielfiguren überhaupt noch Zeit hat, einen Blick auf die romantischen Japan-Impressionen zu werfen. Und noch etwas: Street Fighter II ist nichts anderes als die x-te Auflage der immer wieder gern gesehenen Prügelspiele. Man muß schon eine Vorliebe für dieses hektische Geschehen haben, um auch an diesem Gerät Spaß zu haben. Intellektuelles Anspruchsdenken ist hier nämlich wirklich fehl am Platz - ähem...

Straßen in Flammen

Eigentlich hätten wir ja erwartet, daß **Konami** in diesem Monat endlich mit der neuen *Tetris*-Variante *Hexxion* rüberkommt. Aber, denkste! Da haben wir in den News der letzten Ausgabe groß und breit über Hexxion berichtet und sogar schon ein paar Shots zum Heißwerden abgedruckt, doch die Veröffentlichung hängt immer noch in der Schwebe. Was soll's - wenn das Ding irgendwann über den großen Teich rübergeshipt kommt, werdet Ihr garantiert die ersten sein, die davon erfahren.

Aber was wollen wir auch mit *Hexxion,* wenn uns Konami stattdessen mit **G.I. Joe** bedient? Ist doch viel knakkiger, frischer und spannender als so ein ödes Kniffelspiel, bei dem man auch noch nachdenken muß. Nachdenken steht bei G.I. Joe nämlich erst an zweiter Stelle.

Primär geht's darum, per Fadenkreuz den Bildschirm reflexartig mit einem MG zu beharken. Dort tummeln sich nämlich feindliche Söldner in Hülle un Fülle. Ein bißchen träge sind die Jungs zwar, doch leider, leider erhalten sie im Spielverlauf immer massivere Boden- und Luftunterstützung. Während die Grafiken im netten 3D-Look rangezoomt werden, rollen z.B. Panzer in Position, während gleichzeitig nette Starfighter vom Himmel stürzen - aber das kennen wir ja von den Starfightern der Bundeswehr... Aber damit ist der Ideenvorrat der Konami-Designer noch lange nicht erschöpft. Schließlich müssen ja die elend langen Missionen des Helden auch abwechslungsreich ausgefüllt werden - was bringt schon allein die ermüdende Ballerei auf der Straße? Und genau deshalb wird der Actionfreund von dem Spiel nicht nur mit immer wieder neuen, toll gemachten Grafiken überrascht, sondern ebenso mit einigen technischen Tricks, die für mehr Spannung sorgen. So wurde der 3D-Chip nicht nur benutzt, um das Zoomen ruckelfrei zu machen, sondern um z.B. auch einen tierisch hohen Fahrstuhl samt Stockwerken zu animieren. Während Vorder- und Hintergründe verwirrend an der Spielfigur vorbeigleiten, warten im nächsten Stockwerk schon wieder ganze Bataillone auf den großen Garaus. Selbst Feinde solcherlei martialischen Gemetzels werden angesichts dieser Anforderungen ans eigene Geschick das Spiel zu schätzen wissen. und damit's nicht gar zu schwierig wird, gibt es selbstredend ein paar Symbole zur Aufstokkung der Feuerkraft und zum Anlegen eines Bombenvorrates für ganz, ganz knifflige Situationen - quasi endgegnergerecht. Als Actionfan komme ich deshalb einfach nicht umhin, dieses Spiel spannend und abwechslungsreich zu finden. Mögen sich angesichts der Story und Handlung auch die Nackenhaare sträuben, für Unterhaltung ist schlicht und einfach gesorgt. Überhaupt: Wer wird denn sowas für das wahre Leben halten?









NEWS



TAD **wird demnächst ganz groß aufräumen, und zwar mit ihrem Legionnaire.** Dieser prügelt sich durch die postapokalyptische Szenerie einer Großsstadt und soll den großen Ober-Terroristen vernichten. irgendwie bekannt, das Teil....

Karate-Action im Fantasy-Look bietet **Taito** bei **Silent Dragon.** Aus dem Schlaf erwacht der Karate-Drache, weil die Schwester vom bösen Doktor Bio verschleppt wurde. Vielleicht sehen wir das gute Kind ja demnächst in Bios Talkshow (harharhar....). Wenn nicht, muß sich eben der Spieler durch fünf Levels kämpfen; wahlweise mit dem Ninja oder einem Marines-Verschnitt.

Völlig humorig zeigt uns **Midway,** wie man die klassischen Actionspiel-Elemente gekonnt aufs Korn nimmt. Schleimige Monster und tiefschwarze Gags sorgen bei **Total Carnage** nämlich für Freude. Daß es nebenbei noch darum geht, Geiseln zu befreien und einen Diktator zu vernichten, ist angesichts der karikierten Militärs völlig egal. Echt spaßig!



▲ ***Völlig mutiert und völlig gut: Bei Total Carnage geht's rund (ausgesprochen(.***

Einer der heißesten Sommertips kommt wieder einmal von **Irem.** Der Hersteller des Klassikers *R-Type* schickt die Undercover-Cops ins Rennen. Das farbenprächtige 32-Bit-Spiel handelt von Mutanten und anderem Getier und wird in Kürze auf dem Markt sein. Ein Test in der nächsten ASM ist so gut wie sicher!



Neu: Ein Flipper ▶ mit Gangschaltung

Erinnerungen werden wach: Vor ein paar Jährchen konnte man an einem Flipper namens *High Speed* kaum die diebische Freude verheimlichen, die man empfand, wenn man trotz Raserei der Polizei ein Schnippchen schlagen konnte – natürlich nur an dem Flipper! Jetzt gibt es wieder die Möglichkeit, geheimste Träume auszuleben, denn der Designer von damals hat wieder zugeschlagen und präsentiert mit neuester Technik vom renommiertesten Flipperhersteller (Williams) den Quasi-Nachfolger: The Getaway. Auf supershcnellen magnetischen Laufschienen wird die Stahlkugel beschleunigt und auf die Spielfläche entlassen. Ampelkonstellationen sorgen für Jackpot-Freuden und hektische Multiballs mit drei Bällen. Doch neben all den gewohnten Features bekommt die simulierte Polizeiflucht jetzt noch viel realistischere Züge. Statt des Abschußhakens gibt's 'ne Zwei-Gang-Schaltung, die besonders im Video-Mode zum Tragen kommt. Jeder neue Williams-Flipper hat mittlerweile ein Videospiel auf dem großzügigen LCD-Display zu bieten, und bei Getaway gibt's logischerweise ein Autorennen mit der besagten Gangschaltung! Ein toller Spaß, der das ohnehin zeitlose Flippervergnügen noch viel schöner macht!



BAZAR

Flugi-Pack



Amiga: F.O.T.I., Flight Path 737, Jump jet & Fighter Mission
PC: F.O.T.I., Jump Jet, Strike Force
Der unmögliche Preis:
PC (3,5")
Amiga nur **99,–**





Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**

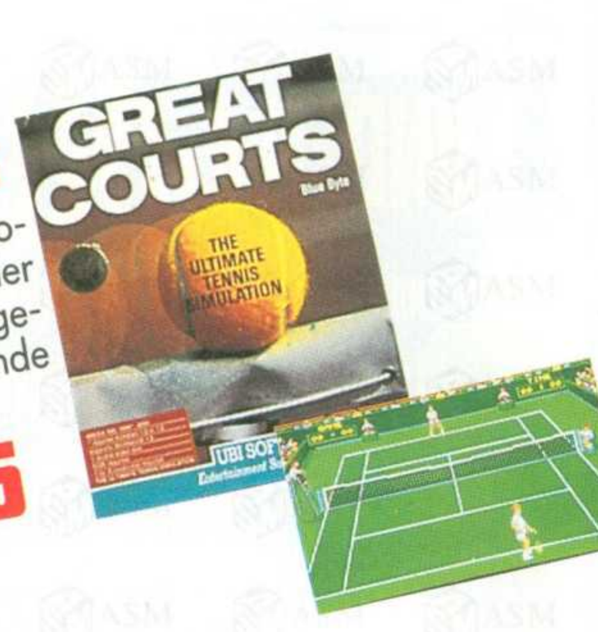


PC-Sport-Pack



Enthält TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing
Der Preis?
Unglaubliche (PC 5,25') **99,–**

Great Courts



Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

PC (5,25") **49,95**

Rainbow Arts Mega Box

Diese erstklassige Compilation enthält die Spiele „Rock'n Roll", „Curse of Ra", „Grand Monster Slam", „Oil Imperium" sowie „Conqueror". Was in aller Welt das kostet?

NEU!

Amiga
PC (5,25" HD!)
nur



Jetzt zugreifen!

Alle Artikel sind nur in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht,** nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

ACHTUNG! Turrican-Shirt!

Das Turrican-T-Shirt befindet sich derzeit in Vorbereitung. Es bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95

NEU!



Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,–**

1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für



nur **149,–**

Joyboard Maverick 1

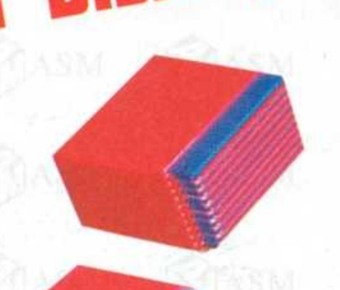


Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

Raus damit!

Hier sind noch ein paar minimale Restbestände von Games, die eigentlich komplett ausverkauft waren und ein paar Sachen, die wir unseren Kunden einfach so hinterherwerfen. Here we go:

- **Monster Business** (Amiga/Atari ST) **29,95**
- **Loopz** (Amiga, PC 5,25") **29,95**
- **Skat 2000** (Microwelle, ST) **29,--**
- **Risk It** (Microwelle, Amiga) **29,--**
- **Freddy** (Microwelle, Amiga) **29,--**
- **Black Out** (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **39,95**
- **Super Off Road** (C64, Amiga, ST) **49,95**
- **ASM-Space-Rat-Shirt** (Top-Qualität, M, XL) . **20,--**
- **Buch-Pack** (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) **25,--**

Amiga-Top-Hit-Pack



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:
(Amiga)

69,95

Electronic Arts-RPG-Pack



ELECTRONIC ARTS®

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

79,95

Amiga-RPG-Pack



Zwei absolute Klassiker zum Sensations-Preis! Hillsfar & Curse of the Azure Bonds (Amiga)

nur **39,95**

No Questions Asked-Packs

No Questions Asked – keine Fragen, bitte! Bei diesen Packs gibt es folgende Regel:
Der Besteller sucht sich drei Programme aus, die er gerne haben möchte. Solange der Vorrat reicht, liefern wir nach diesen Wünschen aus. Wenn der Vorrat nicht mehr reicht, liefern wir, was möglich ist und füllen dann auf – mindestens aber zwei gewünschte Programme werden dabei sein. Alles klaro? Wußten wir doch!

AMIGA:

Archipelagos (ASM-Hit), Chambers of Shaolin (ASM-Hit), Menace (ASM-Hit), North & South (ASM-Hit), Pac-Mania (ASM-Hit), Puzznic (ASM-Hit), Seven Gates of Jambala, Xenon 2 (ASM-Hit)

PC (3,5"):

Boulder Dash (Das Original!), Boulder Dash 2, Boulder Dash Contruction Kit, International Karate (alle CGA)

3 Spiele im Pack nur **59,95**

Allen Grund zur Freude . . .

. . . haben wir, zeigten uns doch Eure Reaktionen, daß wir mit unserem BTX-Programm einen guten Kurs fahren. Um einige grundsätzliche Dinge wird es auch heute gehen, schwerpunktmäßig möchte ich Euch aber nach kleiner Pause wieder einmal einen Anbieter von Telesoftware und vielem mehr vorstellen, von dem vor allem Amiga-Besitzer profitieren können.



Amiganer ▶ wie Poeten und Sportfreaks finden hier ein breites Angebotsspektruk

Nachdem unser BTX-Programm nun seit über drei Monaten online ist, läßt sich ein kleines Resümee ziehen. Es hat sich sehr schnell gezeigt, daß Euer Interesse vor allem im Bereich Secret Service liegt. Wir haben daher diesen Teil inzwischen erweitert und werden auch in Zukunft bemüht sein, Eure Fragen so schnell wie möglich zu beantworten.

Ganz besonders stolz sind wir darauf, daß unser Konzept „gerade getestet – schon im BTX" so gut angenommen wird. Wo wir uns noch etwas mehr Beteiligung wünschten, wäre bei den „Top Ten", die übrigens nichts mit den Leser-Charts hier im Heft zu tun haben.

Ansonsten: Danke für die vielen Anregungen – alle werden gelesen und zum Teil auch berücksichtigt. Änderungen bzw. Ergänzungen und vieles mehr steht unter „Hallo Leute" im Programm, das einfach mit „*ASM#" aufgerufen wird.

Amiga-Ecke -W-
10 PD - Serien - Übersicht *44044*
11 Telesoftware-Uebersicht -BKZ 23-
12 Spiele-Demoversionen *44044*
13 Spiele+Tools+Utilities *44044*
14 Diskettenserie-Share -BKZ 23-
15 OASE Software Wolf -BKZ 23-
16 Amiga - Hardware -BKZ 23-
17 Amiga - Software -BKZ 23-
Superangebote Orginal OASE Disketten
Pro Stück fü

◀ Ein kleiner Blick in ein großes Programm

Just *smile#

Jeder fängt mal klein an. Dieses Sprichwort dürfte auch für das BTX-Programm „*smile#" von Heinrich Ruch jun. aus Heringen gelten. Von Anfang an spezialisierte er sich auf Amiga und entwickelte sich vom kleinen regionalen zum großen bundesweiten Anbieter.

Mehr als 40 Games sind als Telesoftware ladbar, daneben gibt es zahlreiche Demos, Tools, Utilities sowie Hard- und andere Software auch über den Postversand.

Was das Programm auszeichnet, sind mehrere Bereiche, die weniger auf den Amiga denn vielmehr auf Hobbies und Interessensgebiete abzielen. So kann man in **Michas Sportecke** nicht nur Informationen zu Fußball, Tennis, Eishockey und Motorsport, sondern auch aktuelle Sport-News und -ergebnisse abrufen.

Daneben gibt es bei *smile# Grußkarten, Antwortseiten und Gewinnspiele sowie eine Rubrik, die den schönen Titel **Lyrik und Poesie** trägt. Was mir besonders gefällt, ist die Preispolitik, die in Heringen im Kreis Bad Hersfeld (Hessen) gefahren wird. Man hat hier das (seltene) Gefühl, daß einem viel geboten wird, ohne dafür viel vom Nutzer zu verlangen.

Kein Wunder, daß sich das Programm zu einem Geheimtip in der BTX-Szene entwickelt hat. Einige haben dem Rechnung getragen und fahren ihr eigenes Programm als Unteranbieter – mit wachsendem Erfolg. Reinschauen lohnt sich, auch wenn man keinen Amiga sein eigen nennt.

Und damit genug für heute, bis zum nächsten Mal. Euer Klaus. ■

Klaus Trafford

Jetzt wird's konkret!

Was das bedeuten soll? Ich erklär's gern. Das heißt, daß wir mal wieder was von Euch wissen möchten, damit wir die ASM besser Euren Wünschen anpassen können. Was Ihr dafür bekommt? Unter allen Einsendern verlosen wir **fünf dicke Software-Pakete** aus unseren Lagerbeständen – Mitmachen lohnt also auf jeden Fall! Die Daten sind nur für ASM bestimmt – wir werden sie unter Einsatz unseres Lebens vor allem fremden Zugriffen schützen. Der Rechtsweg ist selbstverfreilich ganz und gar ausgeschlossen! Na, dann aber los!

Einsendeschluß: 8. 8. '92 (Datum des Poststempels)

1. Welchen Computer/welche Konsole besitzt Ihr bzw. werdet Ihr Euch demnächst zulegen?

	Besitze ich	Benutze ich	Werde ich kaufen
Amiga 500 ☐ / 1000 ☐ / 2000 ☐ / 3000 ☐	☐	☐	☐
PC (XT ☐, 286 ☐, 386 ☐, 486 ☐, VGA ☐, EGA ☐, CGA ☐, Hercules ☐, AdLib ☐, Soundblaster ☐, Roland ☐)	☐	☐	☐
C-64	☐	☐	☐
Atari ST/E/FM/etc.	☐	☐	☐
Super Famicom	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
NES	☐	☐	☐
Sega Mega Drive	☐	☐	☐
Sega Master System	☐	☐	☐
PC Engine	☐	☐	☐
Neo Geo	☐	☐	☐
Atari VCS	☐	☐	☐
Atari Lynx	☐	☐	☐
Game Gear	☐	☐	☐

Sonstiges: ____________________

2. Wie steht's mit den monatlichen Einkünften (bei Gehalt/Sold/Honoraren bitte netto)?

☐ 0–50 DM ☐ 51–100 DM ☐ 101–500 DM
☐ 501–1000 DM ☐ 1001–1500 DM ☐ 1501–2000 DM
☐ 2001–2500 DM ☐ 2501–3000 DM ☐ 3001–.... DM

3. Außerdem besitze ich/werde ich bald kaufen:

	Besitze	Werde ich kaufen
Festplatte	☐	☐
Drucker	☐	☐
Freezer	☐	☐
Zweitlaufwerk	☐	☐
Farbmonitor	☐	☐

Sonstiges: ____________________

4. Welche Zeitschriften lest Ihr neben der ASM noch?

	nie	manchmal	immer
Power Play	☐	☐	☐
Gamers	☐	☐	☐
Video Games	☐	☐	☐
PC Joker	☐	☐	☐
Amiga Joker	☐	☐	☐
Amiga Magazin	☐	☐	☐
Play Time	☐	☐	☐
DOS International	☐	☐	☐
DOS Shareware	☐	☐	☐
Andere	☐	☐	☐

Und zwar: ____________________

5. Wird Eure ASM auch noch von anderen gelesen? Ja? Wie viele sind es denn normalerweise?

0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 und mehr ☐

6. Für welche Art der Computer-Software interessiert Ihr Euch?

	Sehr	weniger	gar nicht
Actionspiele	☐	☐	☐
Sportspiele	☐	☐	☐
Strategiespiele	☐	☐	☐
Simulationen	☐	☐	☐
Adventures	☐	☐	☐
Rollenspiele	☐	☐	☐
Allgemeine Tools	☐	☐	☐
Grafikprogramme	☐	☐	☐
Musikprogramme	☐	☐	☐

7. So, jetzt dürft Ihr die einzelnen Teile der ASM bewerten:

	Sehr gut	o.k.	Geht	Eher schwach
Cover	☐	☐	☐	☐
Karteneinleger	☐	☐	☐	☐
Editorial	☐	☐	☐	☐
Inhaltsverzeichnis	☐	☐	☐	☐
News	☐	☐	☐	☐
Feedback	☐	☐	☐	☐
Comic	☐	☐	☐	☐
Tests	☐	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐	☐
Secret Service	☐	☐	☐	☐
Poster	☐	☐	☐	☐
Konsolenteil	☐	☐	☐	☐
Game Boy-Teil	☐	☐	☐	☐
Hitline - Charts	☐	☐	☐	☐
Spielhalle	☐	☐	☐	☐
Flop des Monats	☐	☐	☐	☐
Microwelle	☐	☐	☐	☐
Wettbewerbe	☐	☐	☐	☐
Oldie	☐	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐	☐
Action	☐	☐	☐	☐
Adventure	☐	☐	☐	☐
Strategie	☐	☐	☐	☐
Simulation	☐	☐	☐	☐
Sport	☐	☐	☐	☐
Compilations	☐	☐	☐	☐

Mein Themenwunsch: ____________________

8. Wie kommt Ihr jeden Monat an Eure ASM?

Am Kiosk	☐
Im Kaufhaus	☐
Im Computerladen	☐
Im Bahnhofsbuchhandel	☐
Weder noch, denn ich habe abonniert!	☐

Sonstiges: ____________________

____

9. Wieviel gebt Ihr monatlich ca. für Software/Zubehör aus?
________ DM

10. Seid Ihr etwa Mitglied in einem Computerclub?
Nö, wieso? ☐ Klaro doch! ☐

11. Spielt außer Euch noch jemand in der Familie?
Wenn ja, wie alt ist der/die? ________

12. Was interessiert Euch denn außer dem Computer noch so?

	Sehr	Weniger	Gar nicht
Sport	☐	☐	☐
Lesen	☐	☐	☐
Fernsehen	☐	☐	☐
Kino	☐	☐	☐
Video	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐
Clique	☐	☐	☐
Reisen	☐	☐	☐

Sonstiges: ________

13. Geht Ihr etwa auch in die Spielhalle?
Oft ☐ Gelegentlich ☐ Nie! ☐

14. Helfen Euch die Tests in der ASM beim Kaufentscheid?
Immer ☐ Oft ☐ Gelegentlich ☐ Nie ☐

15. Wie stuft Ihr Euch selbst in Sachen Computerspiele/Videospiele ein?
Blutiger Anfänger ☐ Aufsteiger ☐ Kompetenz ☐ Crack ☐

16. Wie seid Ihr auf die ASM aufmerksam geworden?
Erwähnung in Fernsehen/Hörfunk ☐
Durch Freunde ☐
Am Kiosk/Im Laden ☐
Auf einer Messe ☐
Durch Anzeigen in anderen Zeitschriften ☐

17. Was haltet Ihr von der ASM? Ist sie ...

	sehr	meistens	nicht so	gar nicht
... aktuell?	☐	☐	☐	☐
... kritisch?	☐	☐	☐	☐
... sachlich?	☐	☐	☐	☐
... informativ?	☐	☐	☐	☐
... hilfreich?	☐	☐	☐	☐
... verständlich?	☐	☐	☐	☐
... kompetent?	☐	☐	☐	☐
... unterhaltsam?	☐	☐	☐	☐
... unverzichtbar?	☐	☐	☐	☐
... ausgewogen?	☐	☐	☐	☐

18. Ist der Schreibstil ... ☐ albern ☐ gut so ☐ zu trocken
Was gefällt besonders/nicht?
____
____

19. Wo kauft Ihr meist Eure Programme?

	immer	manchmal	nie
Kaufhaus	☐	☐	☐
Versandhandel	☐	☐	☐
Computer-Shop	☐	☐	☐
Auf Messen	☐	☐	☐

20. Wieviel Zeit verbringt Ihr mit der Lektüre der ASM?
Eine Stunde ☐ Zwei Stunden ☐ Drei ☐ Vier ☐
Fünf ☐ Mehr? Wieviele? ________

21. Sammelt Ihr die ASM?
Was denn sonst? ☐ Wie bitte? ☐

22. Was haltet Ihr eigentlich von den ASM-Sonderausgaben?

	Sehr gut	Gut	Nicht so prall
Thematik	☐	☐	☐
Umfang	☐	☐	☐
Gestaltung	☐	☐	☐
Nutzen	☐	☐	☐

Anmerkungen: ________
____
____

23. So, jetzt brauchen wir Angaben zu Eurer Person!

Alter: ________

Geschlecht: männlich ☐ weiblich ☐

Welche Schulbildung habt Ihr/strebt Ihr an?

Volksschul-/Hauptschulabschluß ☐
Mittlere Reife ☐
Abitur ☐
Studium ☐

Sonstiges: ________
____

24. Und jetzt könnt Ihr Eurem Zorn auf die/Eurer Liebe zur ASM so richtig Luft machen. Eure Meinung ist gefragt!
____
____
____

Nun brauchen wir noch Euren Namen und Eure Anschrift – müßt Ihr aber auch nur anzugeben, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt:

____
Name, Vorname

____
Straße, Haus-Nr.

____
PLZ/Wohnort

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

____
Unterschrift

Einsendungen an: ASM, Umfrage '92, Postfach 870, 3440 Eschwege


● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgespielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●
Freude schöner
GÖTTERFUNKEN
Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!
LOGICAL
Rainbow Arts
SOUND FX
MACS OPERA
Mad TV
PC-SOUNDMAN
The complete pack for AdLib music and more
PC-Sound – Pack 1
enthält die PC-Soundman-Package (voll AdLib- und Covox-kompatibel, Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical, Mad TV & das brandneue MACS Opera-Soundtool für nur
DM 249,–
PC-Sound – Pack 2
enthält „lediglich" MACS Opera & Circus Attraction, kostet dafür aber auch nur
DM 149,–

Gesammelte Werke ASM 7/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Miglia	03/92	45	Action
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A 320 Airbus	03/92	50	Simulation
A.G.E.	06/92	38	Action
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Addams Family (GB)	03/92	127	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Agony	06/92	46	Action
Alcatraz	06/92	39	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (C64)	05/92	36	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amber Star (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
* Apidya	01/92	30	Action
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Art Alive (MG)	06/92	127	Education
Ashes of Empire	05/92	50	Preview
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.
Attack o.t.Killer Tomatoes(GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beetlejuice	06/92	42	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Bill Elliott's Nascar... (GB)	05/92	125	Simulation
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
Black Crypt	05/92	39	Adventure
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Black Sect	06/92	62	Preview
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Brides of Dracula	06/92	40	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MG)	04/92	130	Sport
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
* Castlevania III (NES)	06/92	120	Action
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Catalypse	05/92	30	Action
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Champions of Europe (MS)	06/92	131	Preview
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chip 'N Dale - Rescue... (NES)	05/92	112	Action
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
ClikClak	05/92	30	Action
Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation
Crime City	04/92	42	Adventure
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
DForce (SF)	04/92	120	Action
D/Generation	06/92	37	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
* Darkseed	06/92	50	Darkseed
Das Erbe	02/92	48	Preview
* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Deliverance	06/92	40	Preview
Der Patrizier	06/92	104	Preview
* Desert Strike (MG)	06/92	118	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devious Design	03/92	50	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
Drakkhen (SNES)	05/92	127	Action
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.
Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
* Eternam	05/92	46	Adventure
European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exile (MG)	06/92	122	Action
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
* F15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation
F22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1Circus (MG)	04/92	129	Action
FaceOff Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
* Fire & Ice	05/92	31	Action
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Floor 13	04/92	66	Strategie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Fort Apache	02/92	44	Strategie
* Free D.C.	06/92	54	Adventure
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
Gateway	06/92	63	Preview
Gateway to ... (Amiga)	05/92	52	Konv.
Gateway to the Savage...(C64)	05/92	51	Konv.
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Global Effect	05/92	106	Simulation
Go Simulator	05/92	62	Strategie
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliiins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Guest	06/92	52	Preview
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
* Harlequin	04/92	39	Action
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hot Rubber	05/92	59	Sport
Hoversprint	06/92	44	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Humans	05/92	66	Preview
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure
Indy Heat	05/92	58	Sport
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Jim Power	06/92	42	Preview
Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
* Kid Chameleon (MG	05/92	111	Action
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Knightmare	04/92	44	Adventure
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Kunichan (GG)	06/923	121	Action
Kyrandia	05/92	38	Preview
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Laura Bow II	06/92	59	Preview
Legend of a fantasm... (MG)	06/92	122	Action
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
* Lemmings (SNES)	06/92	133	Konv.
Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
Locomotion	03/92	36	Preview
Locomotion	06/92	103	Strategie
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
* Lotus II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
Magic Candle II	06/92	64	Adventure
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Marble Madness (MG)	05/92	125	Strategie
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Mega Man II (GB)	05/92	121	Konv.
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Mercenary III	05/92	34	Action
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Mig29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Mig29 M (Archi)	03/92	102	Konv.
Might and Magic III (1 MB)	06/92	58	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Missile Command (GB)	06/92	129	Action
Monkey Island II	01/92	36	Preview
* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Monster in my Pocket (NES)	06/92	127	Action
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
* Myth	05/92	28	Action
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
No greater Glory	03/92	42	Startegie
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Ork	05/92	16	Action
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
Pegasus	01/92	40	Action
* Perfect General	06/92	105	Strategie
Personal Organizer	02/92	136	Tool
Pinball Dreams	04/92	30	Action
Pit Fighter (SNES)	06/92	134	Action
PitFighter (64)	03/92	106	Konv.
PitFighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
Pitfighter (MG)	05/92	124	Action
* Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure
* Planet's Edge	06/92	66	Adventure
Playroom	05/92	136	Education
Populous 2 (Atari ST)	05/92	65	Konv.
* Populous 2	02/92	15	Strategie
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Pro Football (SNES)	05/92	126	Sport
Psyborg	04/923	14	Action
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
QBert (GB)	05/92	120	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
RType II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Race Drivin'	06/92	36	Action
Ragnarok	05/92	66	Preview
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
Realms	03/92	17	Strategie
Rebel Racers	04/92	14	Action
Red Baron	03/92	100	Flop
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action
* Robocod	01/92	57	Action
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop 3 (ST)	06/92	47	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Rodland (C64)	04/92	38	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Samurai	06/92	107	Strategie
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
Shadowlands	05/92	42	Adventure
Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
* Shuttle	05/92	102	Simulation
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
SolFeace (MDCD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Soul Crystal (C64)	05/92	51	Konv.
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
Space Gun	06/92	116	Action
* Spacemax	05/92	104	Simulation
Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
Spiderman (SM)	02/92	129	Action
Spot	01/92	72	Strategie
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Trek (GB)	05/92	120	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action
Summer Games	06/92	114	Oldie
Supaplex	03/92	62	Action
* Super Contra (SNES)	05/92	114	Action
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
Super Fantasy Zone (MG)	05/92	119	Action
* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Off Road (MG)	06/92	132	Konv.
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
Superski 2	06/92	108	Sport
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport
Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
* The Addams Family (SNES)	06/92	126	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
The Flash (GB)	06/92	130	Action
The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Godfather	06/92	38	Action
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
The Oath	01/92	32	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Thunder Burner	02/92	16	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
Tip Off	04/92	56	Sport
Titanic Blinky	01/92	56	Action
Titus the Fox	05/92	32	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Toki (Lynx)	06/92	134	Konv.
* Toki (MG)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Track & Field	05/92	132	Oldie
Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure
Trexwarrior	01/92	34	Action
Trog (NES)	05/92	113	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (GB)	05/92	124	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
Two Crude Dudes (MG)	05/92	118	Action
U.G.H	06/92	41	Action
Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.
* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Undeadline (MG)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Volfied (64)	03/92	107	Konv.
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (Atari ST)	05/92	36	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
* Winter Challenge (MG)	04/92	129	Sport
Wizards & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
WWF Super Wrestlemania (SNES)	05/92	118	Sport
Xenon II (SM)	02/92	129	Action

Shareware-Compo / CDV-Software (ASM 4/92)
Vollversionen gehen an:
1. Alexander Baning, O-1122 Berlin
2. Willi Macholtz, O-1211 Naubarnim
3. Thorsten Ewald, 7950 Biberach 1
4. Craig Smith, CH - 4312 Magden
5. Frank Buchert, O-2101 Züsedom
6. Guido Krug, 8733 Bad Bocklet
7. Sebastian Merten, 7988 Wangen
8. Eike Lauer, 1000 Berlin 20
9. Tobias Köck, 7750 Konstanz
10. Andreas Dieckelmann, O-2510 Rostock 05
11. Nanni Karin, 7956 Rot-Mettenberg
12. Sebastian Leppert, 4050 Mönchengladbach 4
13. Jochen Ecke, 8751 Stockstadt
14. Reinhard Stadler, 6222 Geisenheim
15. Mike Renneberg, 6451 Großkrotzenburg
16. Wolfgang Kern, 8059 Oberdieng
17. Michael Schedel, 8909 Ebershausen
18. Peter Käster, 6335 Lahnau 3
19. Torsten Ronge, 6959 Billigheim 3
20. Jan Laukrein, 7990 Friedrichshafen
21. David Koch, 2000 Hamburg 55
22. Stephan Wentz, 4132 Kamp-Lintfort
23. Björn Müller, 7800 Freiburg
24. Bastian Boing, 3061 Heuerßen
25. Markus Pretterhofer, A- 6380 St. Johann
26. Markus Telzerow, 5800 Hagen 1
27. Timo Nowak, 6330 Wetzlar
28. Christian Tasler, 8550 Forchheim
29. M. Lanua, O-2520 Rostock 25
30. Rainer Schmitt, 6227 Oestrich 1
31. Moritz Schüpp, 5144 Wegberg 6
32. Carsten Liedke, 2800 Bremen 1
33. Dietmar Maeuler, 5000 Köln 80
34. A. Reinhardt, O-4200 Merseburg
35. Martin Baluses, 8635 Dörfles-Esbach
36. Benno Mattes, 7000 Stuttgart 1
37. Bastian Pfister, 8906 Gersthofen
38. Barnd Hommann, 4730 Ahlen/Westf.
39. M. Schenk, 3500 Kassel
40. Gero Feuss, 2800 Bremen 1
41. Torsten Hofmann, O-1634 Rangsdorf
42. Stephan Quandt, 2210 Itzehoe
43. Rainer Schmitt, 6227 Winkel 2
44. Heiko Hansen, 2374 Fochbek
45. Michael Sülzle, 7024 Filderstadt 1 - Sielmingen
46. Stephan Müller, 1000 Berlin 19
47. Daniel Schaller, 5860 Iserlohn
48. Klaus Kaese, 8580 Bayreuth
49. Michael Köhler, 4404 Telgte
50. Thorsten Möck, 2061 Bargfeld-Stegen

AdLib (ASM 4/92)
Den AdLib Gold 1000 Stereo Sound Adapter gewinnt:
Jürgen Gugau, 6830 Schwetzingen.
Je eine AdLib Music Synthesizer Card geht an:
Kai-Uwe Knuttel, 6520 Worms



Oliver Wowrer, 4300 Essen 1
Philip Theilmann, 2903 Bad Zwischenahn
T. Oeltjen, 7100 Heilbronn
Oskar Stübinger, 8500 Nürnberg 20.

Je ein T-Shirt erhalten:
Sven Romero de Castro, 3004 Isernhagen 1
Christian Sommer, 8502 Zirndorf
Stephan Müller, 1000 Berlin 49
Martin Samain, 7950 Biberach/Riß
Alfred Pachernegg, A-8952 Trolning
Sascha Pawlak, 1000 Berlin 13
T. Hackel, 8702 Margetshochheim
Björn Söllner, 8724 Schonungen
Holger Gabriel, 8606 Hirschaid
Philipp Stucke, 1000 Berlin 45
Martin Maier, 6335 Lahnau 3
Matthias Zappe, 1000 Berlin 51
Udo Achatz, 6800 Mannheim 24
Michael Lübbe, 2857 Langen
Thomas Sefinger, 6501 Saulheim
Christian Szarkowski, 4800 Bielefeld 15
Hans-Martin Hepp, 4600 Dortmund 41
Gerhard Nepl, A-8041 Graz
Martin Ransberger, 8316 Frontenhausen
Klaus Schmidt, 7118 Künzelsau
Stephan Thommes, 3550 Marburg
D. Schrage, 4722 Ennigerloh
Hr. Llopis, 6500 Mainz 32
Andreas Weiner, 7113 Neuenstein
Stefan Heitzmann, O-1800 Brandenburg

Gremlin (ASM 4/92)
Eine Spiegelreflex-Kamera Nikon F-401X geht an:
Uwe Kössler, A-1130 Wien.
Die nächsten zehn Gremlin-Spiele erhält frei Haus:
Jürgen Köhler, 5910 Krauntal-Ferndorf
Je ein Goody-Pack gewinnen:
Torsten Bunde, 3000 Hannover 51
Frank Ullrich, 5300 Bonn 1
Rüdiger Schütz, 4390 Gladbeck
Torsten Fabian, 4840 Rheda
Andreas Bensch, 5905 Freundeberg - Acchen
Matteo Görtz, 6103 Griesheim
Christian Schreiber, 5000 Köln 71
Christian Schübel, 8501 Burgthann

Stereo Master / Microdeal (ASM 5/92)
Die Minolta Dynax 3xi-Spiegelreflexkamera gewinnt:
Reinhard Hardebusch, 5948 Schmallenberg 16
Je einen Stereo Master erhalten:
Francisco Ortiz, 5620 Velbert 1
Martin Lamp, 2056 Glinde
Rüdiger Weindok, 6301 Polheim
Wolfgang Busch, 1000 Berlin 46
Harald Berthauer, 4019 Monheim 2
Michael Stolz, 5657 Haan 1



Inserentenverzeichnis

O-2500 Rostock
2000 Hamburg
1000 Berlin
3000 Hannover
4000 Düsseldorf
Eschwege
O-7010 Leipzig
5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
6000 Frankfurt
7000 Stuttgart
8000 München

General-karte

1000

Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 04531/87821
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 2505759.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (040) 339926.
Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (040) 7228849
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0471) 53046.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 4316 60-0

3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561) 880111.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
Blue Byte, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (05201) 16989.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
Korona-Soft, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1828.
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383) 69-0.
Lifetimes, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
Mindscape International, Daimlerstr. 10A, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544.
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 12049.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 05224/2375.

5000

Art & Fun, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 406888.
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
Joysoft, Dürener Str. 394, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 4301047.
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142) 2090.
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (069) 8004703-99
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
Prestige, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000

attic Entertainment Software, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt 1, Tel.: (07431) 54305.
CDV-Software, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1, Tel.: (0721) 21314.
Funny Software, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
Contitronic, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 2802141.
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
Lifestyle Software Arts, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (0911) 437474.
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich

MES Simulations, Klostertalerstr. 25, A-6951 Brat, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz

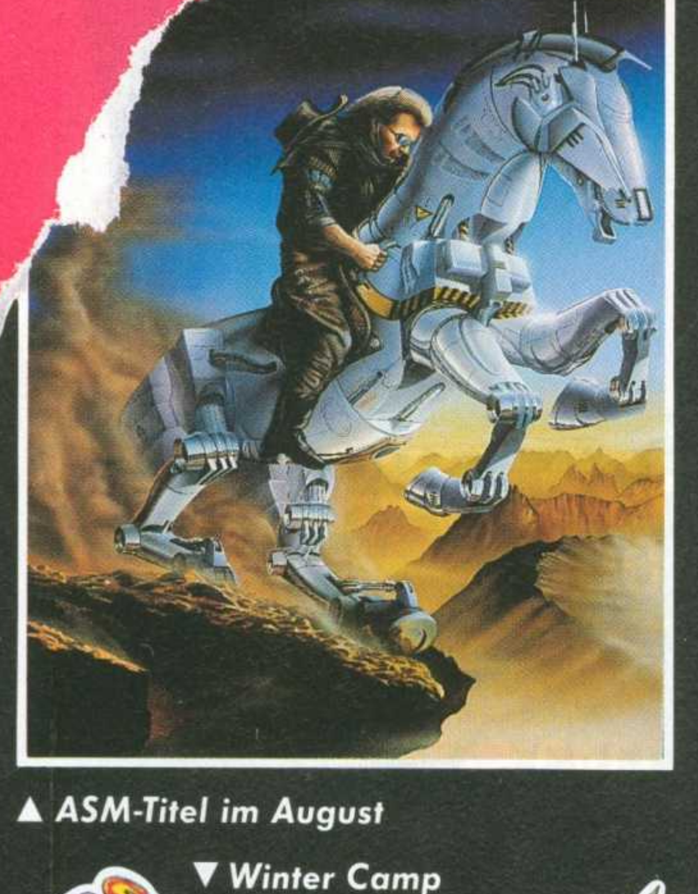
Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

Die nächste ASM (8/92) erscheint am 10. Juli 1992, ASM-SPECIAL 16 liegt bereits seit 5. Juni 1992 am Kiosk!

... in der 8.92

BYE & BUY

◀ THE NEXT...



▲ ASM-Titel im August

Wie denn? Wo denn? Schon wieder Ende? Kann ja wohl nicht wahr sein! Nächsten Monat gibt's neben den üblichen Features etwas fürs Herz: Thalamus stellen ihre neuen Programme für Amiga & C64 vor – echt niiiedlich! Was das genau sein wird ?

Letzte Meldung! Monkey Island 2 auf Amiga seit 25. Mai erhältlich! Test folgt in ASM 8/92!

Buy! Wollt Ihr mehr über die Leather Goddesses of Phobos 2 wissen? Buy! Und über Lure of the Temptress? Na, auch buy! Dark Queen of Krynn? Freilich! Und Prophecy of the Shadow? Na, klaro doch. Sensible Soccer? Ist uns versprochen! Ich sag's ja: Buy! Daneben gibt's viel, viel andere neue Software, News, Secret Service, Feedback, Hitparaden und alles, was Joystick & Maus eben so brauchen. Und wem das alles noch nicht reicht, der kriegt auch noch die Vorschau auf ASM 9/92! Also, am 10. 7. gilt es! Rennt zum Kiosk, knallt 7,50 DM auf die Theke und verlangt ASM – das Super-Duper-Mega-Heft!

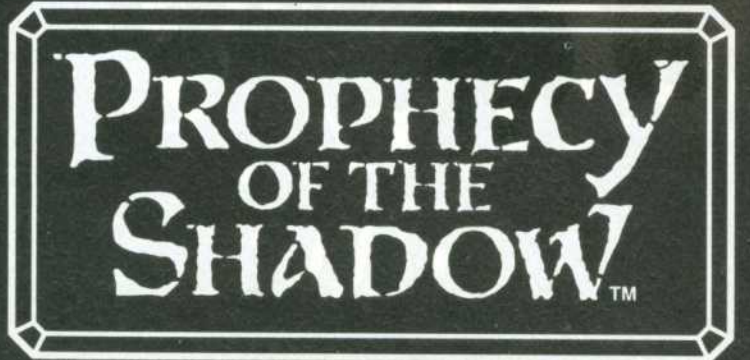
▼ Winter Camp



▲ Geheimnisvolles ...



▲ Abenteuerliches ...



▲ Düsteres ...

8.92



ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
DAS ASM KURZ ABO
JETZT
NEU
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
aktueller software markt SPECIAL
POSTER: AMBER STAR
LÖSUNGEN:
STAR TREK
BUCK ROGERS 2
AMBER STAR
WILLY BEAMISH
GOBLIIINS
JOYSTICK
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
DUNE
Spiel des Monats
SUMMER-HIGHLIGHTS
DER PATRIZIER
Strategie und mehr...
LEGEND
HEROES OF THE 357th
RAMPART
BARGON ATTACK
PARASOL STARS
STONE AGE
HUMANS
JETZT OFFIZIELL!
NEO GEO
DIE NOBELKONSOLE
BRANDHEISS
CALL OF CTHULHU
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM ____ /_____ auf Seite ____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

(ASM 7/92)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM
Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie für Werber: Turrican-T-Shirt, Laufzeit: 12 Mon.) ☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (bei Geschenk/Werbung Anschrift des Empfängers)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut
☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke
Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ Software ☐ Software

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR 7/92

- ☐ **1 MB Speichererweiterung** für Amiga 500 inkl. Uhr + Neuromancer ... à 149,– DM
- ☐ **Maverick**-Joyboard ... à 39,95 DM
- ☐ **Disk-Quader 10** (rot) ... à 9,90 DM
- ☐ **1 Quader + 10 Leerdisks** im Pack ... à 24,95 DM
- ☐ **Great Courts** (☐ PC, ☐ 5,25", ☐ 3,5")) ... à 39,95 DM
- ☐ **Loopz** (☐ Amiga, ☐ PC 5,25") ... à 29,95 DM
- ☐ **Monster Business** (☐ Amiga, ☐ Atari ST) ... à 29,95 DM
- ☐ **Block Out** (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 39,95 DM
- ☐ **Super Off Road** (☐ C64, ☐ Amiga, ☐ Atari ST) ... à 49,95 DM
- ☐ **Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess** (beide 5,25") ... à 89,– DM
- ☐ **Amiga-Flugi-Pack** (F.O.T.L., Flight Path 737, Jump Jet & Fighter Mission) ... à 99,– DM
- ☐ **PC-Flugi-Pack 3,5"** (F.O.T.L., Flight Path 737, Jump Jet & Strike Force) ... à 99,– DM
- ☐ **Amiga-Sport-Pack** (Summer Games, California Games & 4D Sports Boxing) ... à 79,95 DM
- ☐ **Amiga-Rollenspiel-Pack** (Hillsfar & Curse of the Azure Bonds) ... à 39,95 DM
- ☐ **Electronic Arts-RPG-Pack für PC** (Imperium & Hard Nova, beide 5,25") ... à 79,95 DM
- ☐ **PC-Sport-Pack 5,25"** (TV Sports Basketball, TV Sports Boxing & TV Sports Football) ... à 99,– DM
- ☐ **Mega-Box** (Rock'n'Roll, Curse of Ra, Grand Monster Slam, Oil Imperium & Conqueror) (☐ PC (5,25" HD), ☐ Amiga) à 99,– DM
- ☐ **Amiga-Top-Hit-Pack** (First Samurai & Mega lo Mania) ... à 69,95 DM
- ☐ **PC-Sound-Pack 1** (Soundman-Hardware, MACS Opera, Logical & Mad TV) ... à 249,– DM
- ☐ **PC-Sound-Pack 2** (MACS Opera & Circus Attractions) ... à 149,– DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 23,95 DM
- ☐ **Jochen Hippels »Give it a try«-CD** ... à 16,95 DM
- ☐ **NQA-Pack PC** (3 Spiele auswählen) ☐ Boulder Dash, ☐ Boulder Dash 2, ☐ Boulder Dash Constr. Kit, ☐ International Karate ... à 59,95 DM
- ☐ **NQA-Pack Amiga** (3 Spiele auswählen) ☐ Archipelagos, ☐ Chambers of Shaolin, ☐ Menace, ☐ North & South, ☐ Pacmania, ☐ Puzznic, ☐ Seven Gates of Jambala, ☐ Xenon 2 ... à 59,95 DM

BÜCHER

- ☐ **Das Neue Computer Hassbuch** ... à 7,50 DM
- ☐ **Space Rat-Intergalaktisch** ... à 7,80 DM
- ☐ **Space Rat II-Abgefetzt** ... à 7,80 DM
- ☐ **Top Secret Hint Book** ... à 7,80 DM
- ☐ **Alle vier Bücher zum Sonderpreis** ... à 25,– DM

HEFTE

- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (kompl. Jahrgang 1991 incl. 1 Sammelordner) ... à 66,– DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,– DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,– DM
- ☐ **5er-Pack** (ASM Special Nr. 5, 6, 7, 8, 9) ... à 20,– DM

☐ **folgende Ausgabe/n zum Einzelpreis**: ASM ______ / ______ ______ / ______ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 **à 7,50 DM** ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 **à 9,80 DM**

Oldies! ASM ☐ 10/87 ☐ 11/88 ☐ 12/88 **à 6,50 DM** ☐ ASM Extra 1 – alle Sierra-Lösungen **à 14,80 DM**

ASM-ACCESSOIRIE

- ☐ **ASM Sammelordner**, 2 Stck. ... **16,80 DM**
- ☐ **ASM-Space-Rat-Shirt**, M oder XL (bitte ankreuzen) ... **à 20,– DM**
- ☐ **Turrican-Shirt**, L oder XL (bitte ankreuzen) ... **à 24,95 DM**

MICROWELLE

- ☐ Risk It (Amiga) ... à 29,– DM
- ☐ Spaceball (Amiga) ... à 29,– DM
- ☐ Space Cab (Amiga) ... à 29,– DM
- ☐ Freddy (Amiga) ... à 29,– DM
- ☐ Chemicon (Atari ST) ... à 29,– DM
- ☐ Skat 2000 (Atari ST) ... à 29,– DM
- ☐ The Secret Cave (Atari ST) ... à 29,– DM

+ Porto/Verpackung (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM) **bzw. NN-Gebühr**

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (Bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt solange der Vorrat reicht! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit!



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort





»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



ETERNAM

Willkommen in einer neuen Welt ...
wo Zeit kein Begriff mehr ist ...

TRACY

ETERNAM, der neue Planetopark, erstreckt sich über die ganze Erde. Diese lebensgroße Nachbildung von vergangenen Epochen, die von biotechnologischen Wesen bewohnt wird, ist bei der Elite der intergalaktischen Völker äußerst beliebt.

Als Sie Ihre Einladung nach Eternam erhielten, dachten Sie nicht im Traum daran, daß diese einmalige Gelegenheit in einen Horrortrip ausarten könnte.

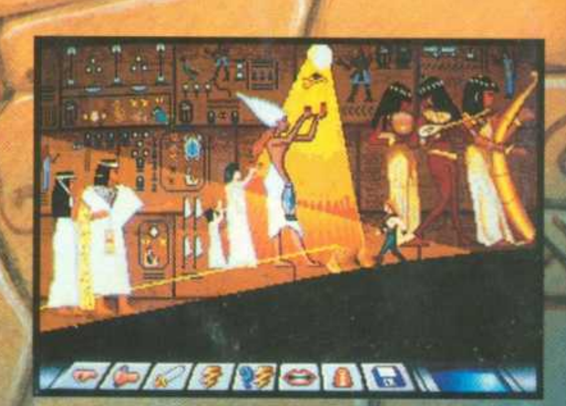
Doch für ein Lächeln Tracys, wer wäre da nicht bereit, sich in die Höhle des Löwen zu wagen?

In dieser neuen Welt, in der die Grenzen zwischen Sein und Schein verschwimmen, werden Sie in der Lage sein, die virtuelle Realität von der wirklichen zu unterscheiden?

Die Zukunft steht auf dem Spiel...







BOMICO–Spiele sind in großen Kaufhäusern und guten Fachgeschäften erhältlich.

BOMICO GmbH
Am Südpark 12
D–6092 Kelsterbach

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

FRAGEN ZU BOMICO–SPIELEN?
BOMICO SERVICE–LINE: 06107–62067

Senden Sie mir bitte kostenloses Informationsmaterial über die Spiele von INFOGRAMES.

NAME: ______________________
ADRESSE: ______________________
TEL.: ______________________

Bitte einsenden an: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



